

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
6,95€ Nº11 OCTUBRE 2007
JUICED 2
VAMOS A QUEMAR RUEDAS!
HALO 3
ANALIZAMOS LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS
UNA REVISTA MARCA
MASS EFFECT
BIOWARE HA CREADO EL MEJOR RPG DE LA HISTORIA
GRATIS DVD
CON 10 DEMOS
TENCHU Z, BEAUTIFUL KATAMARI, FORZA 2, OVERLORD......
Y ADEMÁS...
MEDAL OF HONOR, BLAZING ANGELS 2, TWO WORLDS, TONY HAWK PROVIDING GROUND SKATE
FALLOUT 3
EL APOCALIPSIS SEGÚN BETHESDA


Games for Windows



Bienvenido


Director: David Sanz
T: 91 321 52 89
E: dsanz@recoletos.es

POR FIN. Después de esperar meses y meses de desarrollo. Después de viajar a Seattle y Amsterdam para probar las betas, de publicar reportajes sobre el modo multijugador más prometedor de la historia de los videojuegos. Después de ver cómo Xcast se acababa el juego en una sentada en Londres, de presenciar el momento en el que Gustavo luchaba con el mismísimo Jefe Maestro en una isla o cómo Chema se las ingeniaba en Bungie para ver algo más del juego, ***Halo 3*** está entre nosotros.

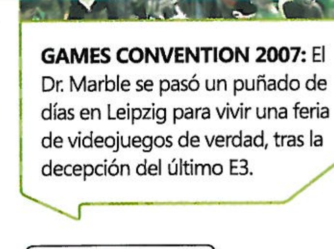
Nunca antes un juego había acaparado la atención de los medios como esta bestia creada por los cerebritos más dotados de Bungie. Una previsión de 200 millones de dólares en ventas, cuatro millones de reservas durante el período de espera, una legión de seguidores... Todo esto ha hecho de ***Halo 3*** el título más mediático de los últimos tiempos, y tiene motivos para ello. Microsoft se la juega. Xbox 360 se la juega. Nosotros nos la jugamos. Como se dice en nuestro sector, ***Halo 3*** es el tipo de juego que vende consolas —como *Pro Evolution Soccer*, *Guitar Hero* o *Gears of War*—, pero no sólo es eso. La batalla final del Jefe Maestro representa la culminación de la que es, probablemente, la saga más importante de los últimos diez años en el mundo de los videojuegos. Y este final es brutal.

Es cierto. Microsoft se la juega. Como decimos, todos los fans de la 'blanquita' también. Pero, ¿qué mejor baza para este órdago al mercado que un apocalipsis en el que nuestro héroe por aclamación combate a muerte? Ninguna. La partida está servida. Tenemos un caballo ganador.

Recuerda...
¡Nos vemos en Xbox Live!



MASS EFFECT: Con más de cincuenta premios bajo el brazo llega este RPG de Bioware, tal vez el mejor título del año y exclusivo para Xbox 360.



GAMES CONVENTION 2007: El Dr. Marble se pasó un puñado de días en Leipzig para vivir una feria de videojuegos de verdad, tras la decepción del último E3.


Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema


Redacción: Gustavo Maeso
T: 91 321 52 89
E: gustavo.maeso@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



FALLOUT 3: La tercera entrega de este juego de rol de culto llega con un excelente aspecto. ¿Acabará la humanidad con una guerra nuclear total? Un final bastante deprimente.



ETERNAL SONATA: Rol nipón, anime puro 100 grados sin adulterar, y todo ello, regado con música de Chopin. ¿Nos hemos vuelto locos? No, nos encanta este juego.

Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast


Arte: Sol García
T: 91 337 03 85
E: mgsanchez@recoletos.es



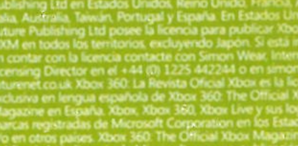
Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte), Anton Hervás, Pedro Pablos y Juan Manuel Castillo
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Jorge Núñez, Dr. Marble y Jos Rodríguez.
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado C

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
P.º de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno.: 91 337 32 58
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cart
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno.: 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno.: 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carc
Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.:** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tf** 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.:** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta. 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Antonio Ureña. **Tfno.:** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madri
Tfno.: 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfnos.: 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100





LA IMAGEN DEL MES... *Xbox 360 y Halo 3*



Halotresmaníacos...

HA LLEGADO HALO 3 y eso se nota en el ambiente. Las tiendas de videojuegos están empapeladas con la cara del Jefe Maestro, los centros comerciales lo anuncian a bombo y platillo y su magia se nota en prácticamente todos los sitios a donde mires. Y es que hay todo tipo de curiosidades ambientadas en tan esperado videojuego, como esta armadura completa, que un aficionado estadounidense ha puesto a la venta en eBay por 2.000 dólares; las figuras de acción oficiales del juego o un coche de la Nascar que competirá defendiendo los colores de Halo 3 **¡LO QUEREMOS TODO!**



Si quieres ponerte este traje sólo te costará 2.000 dólares.



Pedimos —no, exigimos— que las figuras de acción de Halo 3 se vendan en España.



El Jefe Maestro competirá en la Nascar.



Contenidos



PÁGINA 74

HALO 3

El desenlace de la saga más importante para los usuarios de Xbox ha llegado y aquí tienes el análisis definitivo.

PÁGINA 08

MASS EFFECT

Los creadores de Los Caballeros de la Antigua Republica vuelven a dar una clase de cómo se hace un RPG.

XBOX 360 LISTA



PÁGINA 16

LEIPZIG 2007

REVIEWS

ETERNAL SONATA PÁGINA 46



FALLOUT 3 PÁGINA 38

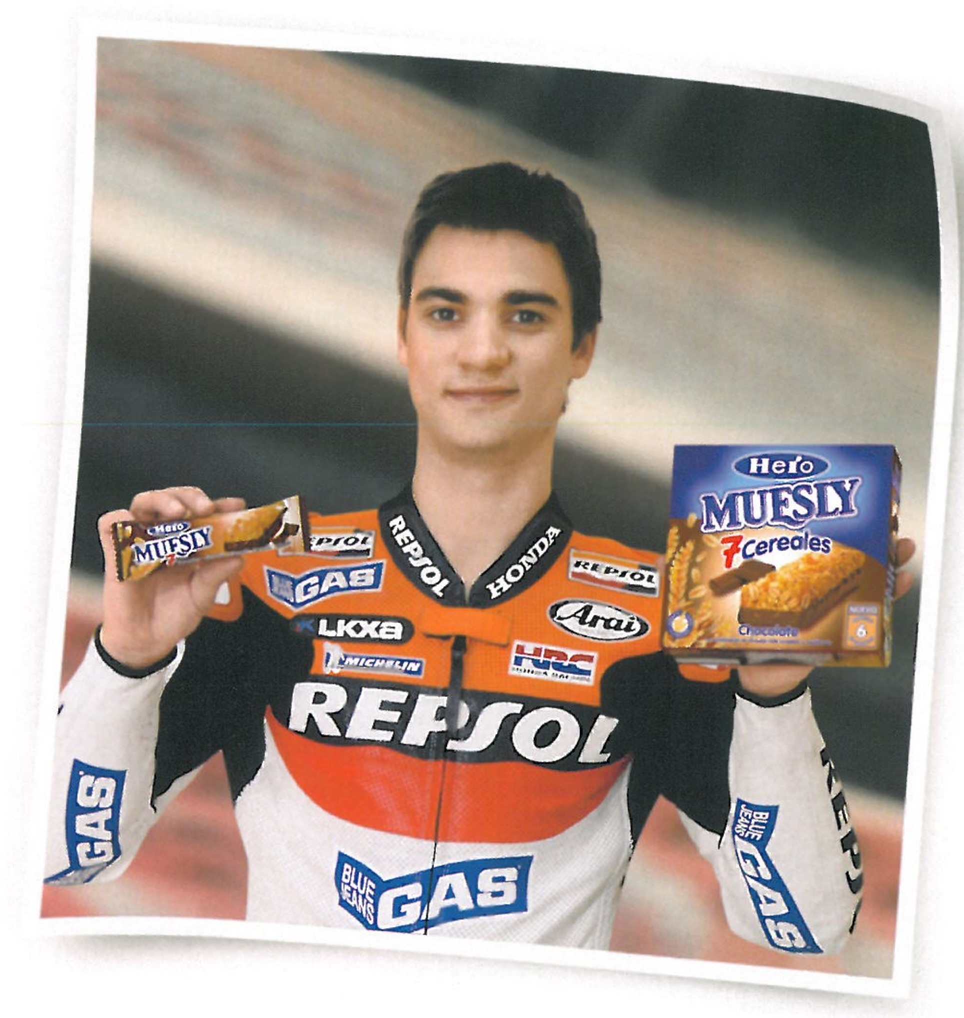
Lo mejor que está por venir dentro del mundo 360



¡EN EL DVD! PÁGINA 100

JUEGA TENCHU Z, **FORZA MOTORSPORTS 2,** OVERLORD, **BEAUTIFUL KATAMARI,** PRINCE OF PERSIA...

Dani Pedrosa y Hero Muesly



"Con Hero Muesly vas a ir como una moto."

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.

Y ahora con Dani Pedrosa, gana premios sin parar: **Puedes conseguir una de las 10 entradas para dos personas para ver en directo el Campeonato de Moto GP en Valencia y conocer a Dani Pedrosa.** Además hay otros premios de campeonato: Scooters Honda 100 Lead, los Cascos Arai exclusivos y las Chaquetas moteras de Dani Pedrosa y Cascos Jet Honda.

REGALO SEGURO A LAS PRIMERAS 100 CARTAS: Gratis gorras oficiales de Dani Pedrosa. Tienes mucho por ganar ¿te lo vas a perder?





Más información en www.heromuesly.com. Bases depositadas ante notario. Único sorteo el 22.10.07

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!



[SÓLO EN XBOX 360]

MASS

¿ES ESTE EL JUEGO DE ROL DE BIOWARE QUE ESPERÁBAMOS?

EFFECT

MASS EFFECT

EDITOR: MICROSOFT | **DES:** BIOWARE | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO**

XBOX LIVE: DESCARGAS | **PERSONALIZACIÓN:** PERSONAJES |


90%

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

M*ass Effect* no es un juego para niños. La socarronería del protagonista, su constante pose de héroe de película de ciencia ficción de bajo presupuesto, la bestialidad de algunas escenas y diálogos en ese ambiente ochentero en el que se nos introduce desde que oímos la primera nota de la partitura de su banda sonora lo hacen adulto al instante. Cuando me hablaban de ***Mass Effect*** me imaginaba un juego de peso, de sentarte con la bebida carbónica de turno al lado y un buen suministro de patatas fritas. Con ese talante me enfrentaba a él, con el de leer mucho, ver fantásticas escenas de animación y jugar al estilo de los juegos de Bioware más clásicos, es decir: eligiendo qué hacer, pero sin hacerlo. ¡Ja! A la primera de cambio me vi en medio de un combate, pipa en mano. Es cierto que el combate en ***Mass Effect*** contiene muchos elementos de estrategia, también de juego de rol. Pero lo que me ha dejado de piedra es que lo pueda jugar casi como si fuera un shooter.

UNA PELI INTERACTIVA

La mejor definición de ***Mass Effect*** es la de una película en la que podemos intervenir

»¡Ja! A la primera de cambio me vi con una pipa en la mano

SR. O SRA. SHEPARD

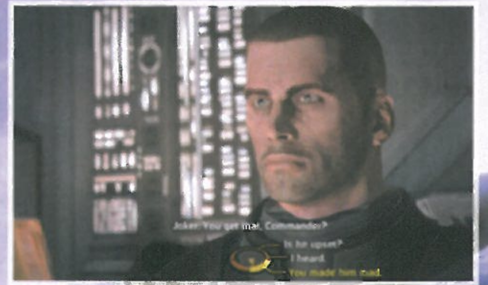


Una de las grandes posibilidades del juego viene dada por su fantástico editor de personajes. Cuando estamos en el menú de inicio se nos da la opción de empezar a jugar con el perfil masculino o femenino por defecto o reconstruir un nuevo perfil ya sea masculino o femenino. Si elegimos la opción de reconstruir, lo primero que cambiaremos será el nombre de pila del personaje ya que el apellido seguirá siendo siempre el mismo, Shepard.
A continuación elegiremos los antecedentes de nuestro personaje determinando si es un individuo del espacio, un colono o de la Tierra; y cuál es su especialización (ver cuadro en la página siguiente).
A partir de ahí, nos metemos en el fantástico mundo de la creación de nuestro perfil en el que determinamos cara, cabeza, pelo, ojos, boca, mandíbula, nariz, maquillaje en el caso de ellas y cicatrices en el caso de ellos.



»La actuación no es ejemplar, pero empieza a tener destellos de humanidad

a nuestro gusto. El factor película es sencillo de ver. Desde el primer momento, en el que haces el casting y creas a tu personaje te empiezas a identificar con el protagonista de cada una de las preciosas escenas. Nuestro personaje, el que hemos creado aparece en éstos con un detalle que en Hollywood empiezan a saltar algunas alarmas. La actuación no es ejemplar, pero empieza a tener destellos de humanidad. Sobre todo los gestos, las expresiones, las miradas están sincronizadas con el sonido de una forma espectacular. Aquí viene el primer palo: todos hablan inglés... y sí, habrá textos en castellano, pero eso será todo.







¿QUIÉN ES SHEPARD?

Otro buen detalle de Bioware es que a la hora de crear el perfil de Shepard, nos permite definir también su historia anterior al servicio y su perfil psicológico. Estos dos elementos marcarán mucho el carácter del personaje y sus reacciones.

HISTORIA ANTERIOR AL SERVICIO

Del espacio: Padres pertenecientes al ejército de la Alianza y niñez a bordo de estaciones y naves. A los 18 alistado en el Ejército aliado.
Colono: Nacido en Mindoir, una colonia exterior. A los 16 el Ejército aliado te salvó de una masacre que acabó con toda tu familia en Mindoir.
Terrestre: Huérfano y vándalo, vives en las megalópolis de la Tierra hasta que al cumplir los 18 te alistas.

PERFIL PSICOLÓGICO

Único superviviente: Una misión llevó el desastre a todo tu escuadrón y tuviste que pasar enormes penurias físicas y psicológicas hasta quedar como único superviviente.
Héroe de guerra: Tu valor hizo que desde el principio de tu carrera militar te enfrentases a las fuerzas enemigas sin miedo y con el único objetivo de proteger a tus compañeros y defender la misión que te había sido encomendada.
Despiadado: Eres frío y brutal en tus acciones, pero extremadamente eficaz. Tus compañeros no se fían demasiado de ti, pero el ejército aliado siempre piensa en ti cuando tiene una misión en la que no se puede permitir tener en mínimo error.

¿USTED QUÉ SABE HACER? LOS TALENTOS DE MASS EFFECT

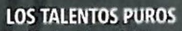
He aquí unos de los elementos que nos hacen sentir que todavía estamos ante un juego con un gran componente de rol: la selección de la clase del personaje. En *Mass Effect* vamos a encontrar seis variedades -según el orden de la imagen inferior- son: ingeniero, centinela, infiltrado, vanguardia, soldado y adepto. Cada una de las variedades corresponde a unos talentos particulares que se resumen en tres elementos: tecnología, biótica y milicia.



Nuestra intervención en ***Mass Effect*** se desarrolla de dos formas: las opciones y las luchas. La aventura plantea un mundo en el que la exploración existe, pero está limitada por nuestros propios objetivos, la linealidad de la misión, vaya. Cada vez que hablemos con la gente aparecerán diferentes opciones (hasta cinco hemos visto en algunos casos) y tendremos que ir construyendo el carácter de nuestro personaje y la historia a su alrededor a través de nuestras respuestas.
Bioware ha ideado un sistema de moralidad que ya hemos visto antes en otros juegos, incluso de Bioware, que esta vez se basa en los valores de la "Rebeldía" y la "Virtud". Nuestras decisiones irán dando puntos a nuestro personaje en uno de los dos sentidos hasta ir conformando una personalidad propia y única. Además, en esta ocasión, el cómo seamos nosotros afectará a los compañeros con los que vayamos que reaccionarán de una u otra forma a nuestras respuestas, recriminándonos cosas o poniéndose de nuestro lado.
Todas las decisiones que tomemos lo que también van a ir determinando es la historia que vamos a contar. Aunque exista una cierta linealidad y puntos de conexión de todas las historias que podemos

»El sistema de moralidad afectará a la relación que tengan nuestros compañeros con Shepard, nuestro protagonista







LOS TALENTOS PUROS
Soldado: Especialista en la primera línea de fuego. Tienen mejorada la salud y el empleo de armaduras. Pueden entrenarse en el uso de todas las armas.
Ingeniero: Especialista en tecnología. Cuenta con la omniherramienta holográfica son capaces de intervenir, reparar, modificar aparatos. Sólo pueden llevar armadura ligera y pistola.
Adepto: Especialista en biótica. Cuenta con implantes que le permiten usar sus poderes bióticos para mover objetos o arrojar cosas. Sólo pueden llevar armadura ligera y entrenamiento con pistola.

LOS TALENTOS MIXTOS
Infiltrado: (Soldado + Ingeniero) Combina la habilidad del combate con especialidad en tecnología. Usan pistolas y fusiles, armaduras medias y la omniherramienta en sus funciones ofensivas y hackeo, sin curación.
Centinela: (Ingeniero + Adepto) Usa la biótica y la omniherramienta para curar y realizan ataques bióticos y tecnológicos. En cambio son débiles en el uso de las armas.
Vanguardia: (Soldado + Adepto) Letales a corto alcance son los auténticos guerreros del juego. Usan armas y biótica en la ofensiva. Además de entrenar con pistolas y escopetas pueden hacerse con armaduras medias.





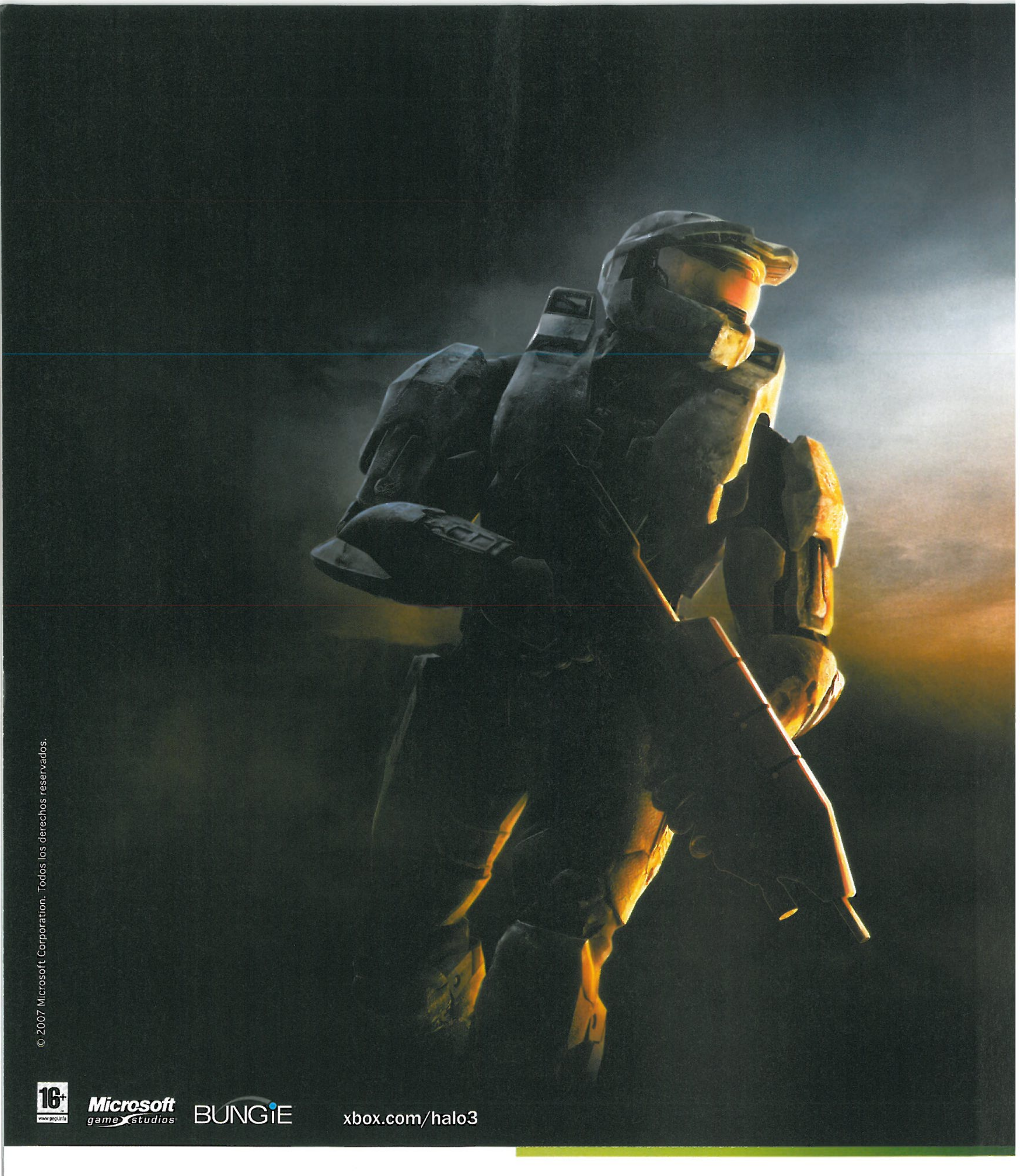






EL MAPA DE LA GALAXIA

Aunque no es algo que esté desbloqueado desde que empecemos a jugar con *Mass Effect*, la Normandía - nave de nuestro transporte- cuenta con un mapa de la galaxia en tres dimensiones en la zona de mando. Cada vez que queramos dirigirnos a un nuevo lugar, tendremos que visitarlo a través del mapa.


© 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
BUNGIE
xbox.com/halo3

UNIVERSO EN PELIGRO



¿QUÉ ES EL EFECTO MASA?

En el año 2148, exploradores de la Tierra descubrieron en Marte restos de una civilización que había conseguido viajar por el espacio. La investigación de los años siguientes arrojó luz sobre cómo utilizar los artefactos que habían construido y que permitían controlar el espacio-tiempo a través de una fuerza: el efecto masa.



EL MOTIVO DE ESTA GUERRA

Como cada 50.000 años, una antigua raza de máquinas avanzadas tecnológicamente invade la galaxia. Su único objetivo es eliminar cualquier rastro de vida. Ninguna civilización debe quedar en pie. Sólo algunas ruinas sobreviven a la masacre. Incluso sus propios restos son eliminados. Se van y no dejan huella de haber pasado.



ESTE ES SAREN

Una extraña baliza ha llegado a la galaxia... Pero Saren, nuestro enemigo en esta aventura, ha llegado a ella antes que nosotros. De la huída, búsqueda de la baliza y combate con los malévolos planes de Saren que llevan implícito algún giro de guión poco esperado trata este *Mass Effect*. Una lucha que sólo Shepard puede afrontar.

»Todo lo que hagamos en el juego determinará en cuál de los finales terminaremos

vivir con ***Mass Effect***, la diversidad de caminos para llegar a ella es enorme. De hecho, ni siquiera hay un solo final, sino que existen varios por lo que todo lo que hagamos durante el juego determinará el final de la historia.

Nuestra segunda forma de intervenir en ***Mass Effect*** es a través de los combates. Tal y como está ideado el juego, muchos jugadores podrán plantearse, incluso, superar el juego sin tomar decisiones estratégicas, simplemente disparando y eliminando a los rivales. Sin embargo esta forma además de muy difícil, encuentra puntos de gran dificultad en los que es mejor estar al corriente de qué otras opciones existen además de apretar el gatillo.

Estas otras opciones es lo que da al juego toda su vida: el Power Wheel o Anillo de Poder. Cuando entremos en combate bastará con que pulsemos y mantengamos el botón superior derecho (RB) para detener la acción y que aparezca en pantalla el elemento clave de la lucha, un anillo dividido en tres partes (cada uno de los tres miembros del grupo que formamos). Con el stick izquierdo podremos ir navegando por cada una de las opciones que corresponderán, según el tipo de personaje que hayamos elegido, a las habilidades propias de cada miembro del equipo. Situándonos encima de ella y presionando el botón de selección se dejará marcada esa acción, para que la realice el personaje en cuestión. Hacemos lo mismo con cada uno de los tres personajes y al soltar el RB se reanuda la acción con las acciones que hemos ordenado hacer. En cualquier momento del combate

EQUIPO Y EQUIPAMIENTO

No nos olvidamos de hablar de nuestros compañeros. Seis personajes conoceremos en el transcurso de la historia. Siempre los mismos seis que podremos o no dejar ir a nuestro lado a combatir. Ahí es donde nosotros elegimos, existirá una pantalla de equipo en la que seleccionamos quienes queremos que sean nuestros compañeros.

Igualmente habrá una pantalla a través de la cual iremos mejorando más y más las características de nuestro personaje, su equipamiento, entrenamiento, implantes bióticos, armas y todo lo que se pueda mejorar... y he ahí el toque de RPG. Otra vez en el personaje.

podemos detener la acción para dar nuevas órdenes, seleccionar los objetivos, girando la cámara y marcando (sale un triángulo rojo) sobre qué enemigo se debe realizar la acción. Si en lugar de presionar RB, el que sostenemos es LB (botón superior izquierdo), lo que sale en pantalla es un nuevo menú circular en elque



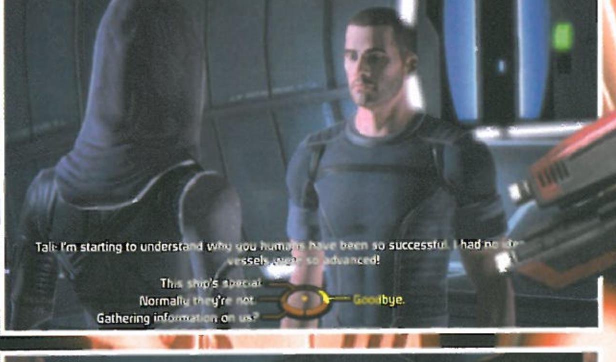
elegimos el equipamiento de cada uno de los personajes de nuestro equipo. Fácil y muy rápido, pero, en principio, poco intuitivo... habrá que ver cómo funciona.
Por último, dentro del sistema de combates, pero también aplicable a las fases de exploración existe un elemento que es el de las órdenes. A través del D-Pad (el pad de dirección digital o cruceta) podemos enviar a nuestros compañeros a la zona del mapa que queramos tan sólo por apuntar allí. De la misma forma, las otras acciones que se contemplan dentro del D-Pad son las de replegarse o detenerse.
Estos tres elementos hacen que lo que en un principio puede ser una escena de acción como la que te encuentras en cualquier shooter, sea mucho mas pausada, pensada y definida con la estrategia militar, la aplicación de la ingeniería o el uso de los poderes bióticos tal y como muestran los personajes que pueden hacer.
Lo ideal para hacer que el jugador se divierta, se dice, es que vaya encontrando fases de entretenimiento de 30 segundos. Las batallas aquí no tienen por qué durar más. El caso es que ni hay tantos enemigos como pudiera haber en un shooter al uso, ni les matamos con la misma velocidad. Aquí se trata de mandar a cada personaje al punto adecuado del mapa, seleccionar al mejor arma y equipamiento para cada uno y hacerle utilizar su mejor elemento, sea de ataque, de defensa, de curación o de destrucción.
Mass Effect venía cargado de un halo de gran RPG del año... me opongo. Quizá sea uno de los mejores juegos de acción del año, con un toque de RPG.

SORTEAMOS UNA JOYA



Hemos recibido la visita en Madrid del presidente de Bioware, el Dr. Gregory P. Zeschuk, creador de títulos como *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República, Jade Empire y los ya clásicos Baldur's Gate, Neverwinter Nights*,... y un montón más. Nos dejó, nada menos, que un cuadro de la imagen que ves a la izquierda del texto firmada... una joya para amantes de los juegos.

MANDA UN SMS AL 7788 CON EL TEXTO OXM (ESPACIO) JOYA Y ENTRARÁS DIRECTAMENTE AL SORTEO. (COSTE DEL MENSAJE 1,2 € + IVA)







NO DESCARTES A WREX

Con lo que nos dejaron ver del juego, sabemos que Wrex, el bicho que tenemos encima, tiene un papel importante en el juego, asçi que cuando llegues al punto en el que se te pregunta si quieres que Wrex se una a tu equipo, di que sçi. Wrex es un cazarecompensas que se pone a nuestro servicio por respeto y que pertenece a los Krogen, una especie clave en el desarrollo del argumento.

XBOX 360 NOTICIAS

GC

LEIPZIG ACAPARA LA ATENCIÓN

Europa, 1 USA, 0



Parece mentira. ¿Quién lo iba a decir hace un par de años? Pero a este lado del charco, queda demostrado que se pueden hacer cosas al más puro estilo americano y mejorarlas. Games Convention se trata de eso, de crear una feria de videojuegos que, poco a poco, ha superado al referente de la última década: E3 (Electronic Entertainment Exposition). Sus armas son tan sencillas como apabullantes, con decenas de miles de personas que usan el transporte público para llegar a primera hora de la mañana, tanto si llueve como si hay un calor sofocante. Además, eso de estar en Alemania le sienta bien a un mercado como el de los videojuegos, aunque lo más sorprendente es ver cómo la ciudad de Leipzig ha cambiado radicalmente en apenas cuatro años. Vale, también es cierto que el mundial de fútbol del año pasado hizo mucho en su favor. Pero eso ya pasó y la Games Convention europea seguirá un tiempo por allí, mientras demuestra que un evento así resulta totalmente viable, por mucho que los organizadores del E3 dijeran lo contrario con su evento descafeinado de 2007. Casi no sorprende que las iniciales GC se hayan exportado de maravilla y en Asia haya un evento que, sólo de pensar en sus cifras, ya asusta, mientras otros países y ciudades se rifan la organización de más ferias como ésta. Todo un logro para un mercado europeo que mira a España como el furgón de cola en unidades vendidas, consolas de nueva generación instaladas o calidad de los lanzamientos, en cuanto a localización y adaptación a un idioma español que pinta bien poco en el panorama internacional de los videojuegos.





MICROSOFT: casi desaparecida en combate

Bien es cierto que Microsoft apenas ha tenido una presencia destacable, en cuanto a lanzamientos o atención a los medios que no fueran alemanes. Pero eso no ha impedido que las demás desarrolladoras y productoras hayan llevado todo su arsenal para fin de año. Y, por encima de todo, hay que resaltar los títulos que se han mostrado por primera vez de forma abierta, incluso en versiones perfectamente jugables o definitivas.

VIVENDI: con *Timeshift* a la cabeza

Por lo que respecta a Vivendi, los juegos que estaban a punto de salir a la venta, con *TimeShift* a la cabeza, venían arropados de tres lanzamientos muy diferentes entre sí. La sensualidad y originalidad de WET contrastaba con la licencia de Bourne. Este último, basado en la trilogía literaria más que en las películas, demostraba una ambición muy superior a lo que habitualmente estamos acostumbrados a ver en las licencias de cine. Por último, *Prototype* ponía de manifiesto que se pueden hacer muchas cosas con el hardware actual y que una ciudad puede derrumbarse por completo si los desarrolladores tienen la destreza suficiente para demostrarlo. Los experimentos genéticos, mezclados con tecnología alienígena, hacen cosas así de espectaculares

BETHESDA: *Fallout 3*

Una buena excusa para pillar el avión y dejarse caer por tierras germanas era *Fallout 3*, de Bethesda (tenéis un reportaje extenso en la página 38), con una presentación tan larga que daba la sensación de tener delante el juego terminado, pero aún le queda casi un año. Algo bastante similar a lo que se sentía con *Borderlands*, uno de esos juegos que 2KGames ha mantenido en secreto durante bastante tiempo y que promete dar un paso más en el campo de la colaboración online. Su sistema recuerda a títulos como *Unreal Tournament* o *Halo*, pero con escenarios inmensamente grandes por los que se puede campar casi sin restricciones. Los personajes tendrán muchas opciones de personalización, casi como en un juego de rol y, sobre todo, habrá cientos de miles de posibilidades en cuanto a armas y vehículos. Estos últimos, además, permitirán ser usados en equipo y construirlos como si de un kit de LEGO se tratara. Tan ambicioso como impresionante, fue una de las estrellas con fecha de salida más lejana que se presentaron.

BLADE SE MOJA

blade 94.6
El programa de los videojuegos

Tomás Pardo, productor de Blade 94.6

http://www.radiosabadell.fm

Se acerca la campaña navideña y todas las compañías se han puesto las pilas. Todos se visten de largo para ser los que se lleven el gato al agua. Pero sólo tres consolas se disputan el podium. A estas alturas de la película, a nadie le extrañará que la más vendida sea la Wii. Es una consola divertida, que ha captado la atención de todo el mundo. Por primera vez, desde que lo logró con la Super Nintendo, la Gran N ha conseguido la posición de líder de mercado. Y en España, que somos diferentes para muchas cosas, seguimos las mismas tendencias que en el resto del mundo. Por eso, la Wii y la NDS son las consolas que encabezan sus respectivos segmentos. Pero el verdadero interés recae en la segunda posición. Por primera vez Microsoft ha conseguido superar a Sony en varios campos que parecían abonados para la multinacional nipona. El despegue de la PS3 ha sido, siendo generosos, discreto. Ni el precio, ni sus lanzamientos, han sido atractivos para el público objetivo de la plataforma. Por otro lado, Microsoft ha rectificado algunos de sus errores pasados y ha presentado una consola más realista con el mercado y algunos de los mejores juegos del panorama actual.
Incluso la presentación de la Xbox Elite, lo que para una parte de los poseedores de la primera versión de la consola era una traición, ha sido acogida con entusiasmo por una parte importante del sector de los hardgamers. Algo que los reiterados anuncios de rebajas de precio en la PS3 no ha conseguido aún. Aunque no lo parezca, falta muy poco para que el final de la campaña navideña y la llegada de los regalos de Sus Majestades los Reyes Magos para desvelar quién se lleva la medalla de plata y quién la de bronce. Y siendo una competición de sólo tres corredores, no es tan buen resultado como pudiese parecer.

MENUDA JUERGA QUE SE CORRIERON LOS ASISTENTES



2K GAMES y sus raquetas

En la zona de 2K Sports se pudieron ver las primeras jugadas de Nadal en *Top Spin 3*. El aspecto era lo de menos, ya que también le queda lo suyo para estar en las tiendas, pero ya se podían ver detalles como la forma de llegar a la bola o el camino que va a tomar la franquicia a partir de ahora. Si sigue así, tendremos un resultado realmente merecedor de la nueva generación de Xbox. Los otros juegos, propios de la división deportiva del gigante responsable de *Bioshock*, eran los ya esperados de hockey, basket..., con un aspecto impresionante y prácticamente terminados en cuanto a desarrollo. Excelentes, como de costumbre.

Pero tampoco es cuestión de descuidar las sagas más importantes y prueba de ello eran *Midnight Club Los Angeles, Mafia II, GTA IV* y *Civilization Revolution*. El primero traerá de nuevo las carreras callejeras de coches, pero sin el agobio de la noche eterna que caracteriza a este subgénero dentro de la conducción. Los tiempos de carga parecen mínimos, y la libertad máxima, con lo que podremos conducir por cualquier sitio, mientras vemos cómo se esconde el sol o amanece, gracias a ciclos diarios completos. El motor gráfico comparte tecnología con *Table Tennis* y *Gran Theft Auto IV*, así que viene con buenas credenciales. En cuanto al primer *Civilization*, desarrollado desde cero para la generación actual de consolas, mantiene la esencia del original, pero se han automatizado algunas órdenes. Se le ha cambiado el sistema de control y tanto el humor como las animaciones toman bastante protagonismo. Se puede ver como un juego para iniciarse en la serie de estrategia, pero también como un premio merecido para los que viven atados al ratón y el teclado desde hace décadas.

ACTIVISION: muy presente

Activision fue, sin duda, una de las presencias más destacables de esta Games Convention 2007, tanto en la línea de productos ya conocidos, con *Call of Duty 4, Guitar Hero III, Thrillville* o una reedición de *Lego Star Wars*, como en los espectáculos que organizaron para los asistentes. La fiesta del primer día, en un aeródromo cercano a la zona de exposiciones, la exhibición de *Tony Hawk*, junto a otros skaters y bikers, o la "kedada" para jugar a *Fracture* marcaron su presencia y una de las mejores recepciones para los asistentes al evento alemán. Su línea, correspondiente al catálogo de Lucasarts, sorprende por el nivel técnico con que la empresa vuelve a la carga. Indy por partida doble, tanto en forma de LEGO como para coincidir con la cuarta película, y el anuncio de la próxima aparición de James Bond en un videojuego, no parecían hacerle sombra a títulos originales como *Fracture* o el regreso de *Star Wars en The Force Unleashed*. Se nota que George Lucas ha puesto interés en que su saga continúe viva durante años y eso se ve en este juego, lleno de Jedis que no saben bien si quieren ser buenos o malos. Como datos curiosos, sólo para el vídeo presentado en el E3 se invirtieron más de 50 horas, sin contar la escena del destructor imperial que se estrella en el planeta (ojo, esa parte no está hecha con el motor del juego, por si alguien creía que sí). La primavera de 2008 verá su lanzamiento junto a una exhibición bastante amplia de merchandising variado basado en The Force Unleashed, casi como si se tratara de otro episodio de la saga. Pero si hubo algo que se pudiera llamar ciencia ficción, era la forma en que otro título de LucasArts, *Fracture*, movía y deformaba los escenarios durante las partidas multijugador. Montañas creadas de la nada con sólo tirar una granada, estructuras que se reducían a polvo, armas y explosiones impresionantes... Todo, con una suavidad que, ojalá, se mantenga.



VIRGIN PLAY

Otra distribuidora española que se dejó ver en Leipzig fue VirginPlay, que con títulos como el próximo *Unreal Tournament* parece dispuesta a llevarse una parte del pastel de ventas durante 2008. Entre los reclamos que mostraron algunas de las desarrolladoras que tiene bajo el brazo están *Dark Sector* o *Sacred 2*. El primero de ellos ha sufrido algunos retrasos, pero su aspecto no defrauda y demostró que los buenos gráficos no tienen por qué impedir que los escenarios se destruyan por cualquier sitio. En cuanto a la segunda parte de *Sacred*, su traslado a la consola de Microsoft va a dar más de una alegría a los aficionados a *Diablo* y a ese estilo que explotó hace más de una década.



SEGA

En el lado de las compañías clásicas no podía faltar Sega. Su *Sega Rally* estaba en plena exhibición, junto a sillas de competición y volantes a juego. La sensación de estar dentro de una recreativa era todo un lujo, y los piques, continuos. Algo similar pasaba con las demostraciones de *Virtua Fighter 5*, con mandos que ojalá lleguen pronto a todas las tiendas para disfrutar de éste y otros títulos de lucha. Pero era tres puertas cerradas donde se podían ver los productos para más adelante, con una segunda parte más compleja y mejor acabada de *Condemned*, que mantenía intacto el espíritu del primer juego. Tensión era la palabra para definirlo. En otra sala se mostraba *The Club*, con sus pruebas para demostrar quién es el más rápido en los desafíos de su banda. El juego parecía listo para venderlo, así que su retraso sólo puede significar que será aún mejor, aunque pueda parecer difícil después de ver su altísima calidad.

En cuanto a las apuestas seguras, Sega contaba con *El compás dorado*, la licencia cinematográfica de las Navidades y respecto a la originalidad, *Universal War* daba buena cuenta de que la estrategia se abre camino en las consolas, además del PC. Pero si hubo una presentación que dejó clara la apuesta por la calidad para el futuro, esa fue la de *Viking Battle for Asgard*. El juego se da un aire a *Spartan Total Warrior*, pero lo supera en todos los aspectos. Desde las escenas introductorias hasta el número y detalle de los personajes que aparecen en pantalla, todo da la sensación de estar en medio de una guerra con los dioses del norte. Seis meses, al menos, lo separan de estar terminado y la espera va a hacerse larga.



NADIE SE PERDIÓ LA CITA

Electronic Arts también puso su nota de color con demostraciones en vivo de *RockBand* y sus lanzamientos para fin de año, Konami mostró su nuevo PES, UbiSoft llevó el mismo repertorio que en el E3, incluido un *Brothers in arms* que hace la competencia a las últimas producciones de Spielberg e Eastwood. Pero, sobre todo, quedó claro que los profesionales pueden aprovechar un evento tan inmenso como éste, mientras los aficionados se divierten a unos cientos de metros y prueban las novedades en primera persona. Como un parque de atracciones, pero sin límites de ningún tipo.

EIDOS: la espada de Conan

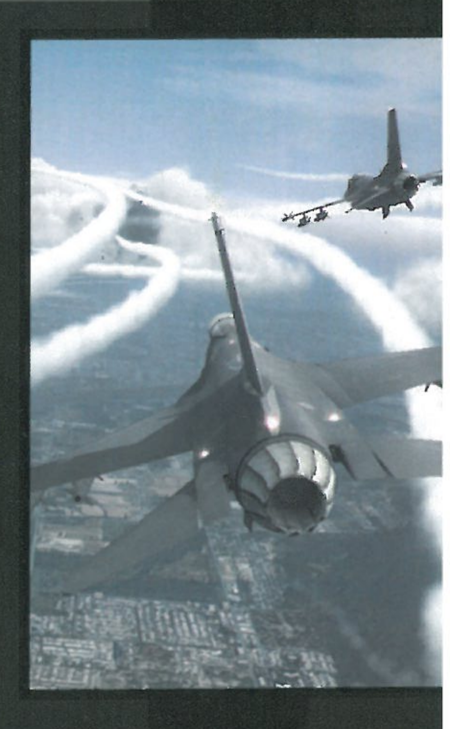
En la zona de Eidos se pudo ver algo realmente espectacular y que trae locos a miles de aficionados: *Age of Conan*. La demostración basaba sobre la versión para Windows, que sale a la venta unos seis meses antes que la de Xbox 360. Pero eso no impedía que se pudiera ver un sistema de combate cuerpo a cuerpo excepcional y unas batallas multitudinarias con asalto a fortalezas incluido. La simple idea de que eso será online y para cientos de jugadores en la misma pantalla resulta increíble, sobre todo por su nivel de detalle y opciones.

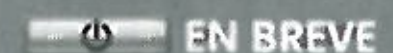
Un poco más en la tierra se podía ver Kane & Lynch en niveles con un aspecto bastante pulido. Un título que transmite buenas sensaciones y que puede dar comienzo a una nueva saga al estilo de Hitman. Pero si se habla de nombres consagrados, la serie Conflict no podría faltar en Xbox, con Denied Ops (antes conocido como Crossfire). Esperemos que los modos cooperativos vuelvan para demostrar el buen hacer de los episodios anteriores.



ATARI: altos vuelos

El repertorio para Xbox no podía quedarse sin uno de los sellos con más variedad de la feria. Atari dio a conocer una versión final de *Ace Combat 6*, que se ha convertido en la envidia de los aficionados a los juegos de aviones que no tienen acceso a una 360. El acabado de los modelos, los vídeos que narran la historia, el número de unidades en pantalla, los efectos..., todo resultaba impresionante, y más aún cuando lo explicaban sus responsables. Apartado totalmente en cuanto a género, pero no en calidad, estaba *Eternal Sonata*, que se ha convertido en el título de rol más aclamado por la crítica, muy por encima de *Blue Dragon*. Sólo había que ver los combates y el acabado artístico para sentir que se trata de una obra maestra. A su vera, *Alone in the Dark*, con un nuevo nivel para demostrar que vuelve a sus orígenes y que dará algún que otro susto bastante importante.





EN BREVE

TOM CLANCY NOS SUBE A BORDO DE UN CAZA

Hay vida más allá de Splinter Cell o Ghost Recon. Buena muestra de ello es este título de combate aéreo, apadrinado por el afamado escritor.

GUERRA EN EL AIRE

Ubisoft tiene una mina en su licencia de videojuegos apadrinados por Tom Clancy, y es que, además de dar la impresión de que sagas como *Splinter Cell*, *Ghost Recon* o *Rainbow Six* parecen inagotables, el escritor sigue dando a luz a nuevas licencias, igualmente prometedoras. Hace unos meses se anunciaba el desarrollo de *End War* (un título de estrategia) y ahora Ubisoft sorprende a todo el mundo con el anuncio de un nuevo título, esta vez de simulación aérea, pero basado también en el mundo de conflictos y conspiraciones mundiales tan típico de Tom Clancy. Aunque el juego aún no tiene nombre confirmado, ya podemos ver algunas imágenes sacadas del mismo (algunos bocetos y renders), de las que destacamos en esta página las más espectaculares. Según sus desarrolladores del estudio de Ubisoft en Bucarest, el título va a ser el más avanzado simulador aéreo de combate de las videoconsolas de nueva generación, con gráficos y un apartado técnico a la altura de las expectativas y la posibilidad de meternos en la cabina de más de 60 cazas diferentes.

Sin duda, un *After Burner* de nueva generación, con un argumento de película y al más puro estilo Tom Clancy. ¿A quién no le apetece hincarle el diente a semejante producto? Seguiremos informando cuanto tengamos más detalles.



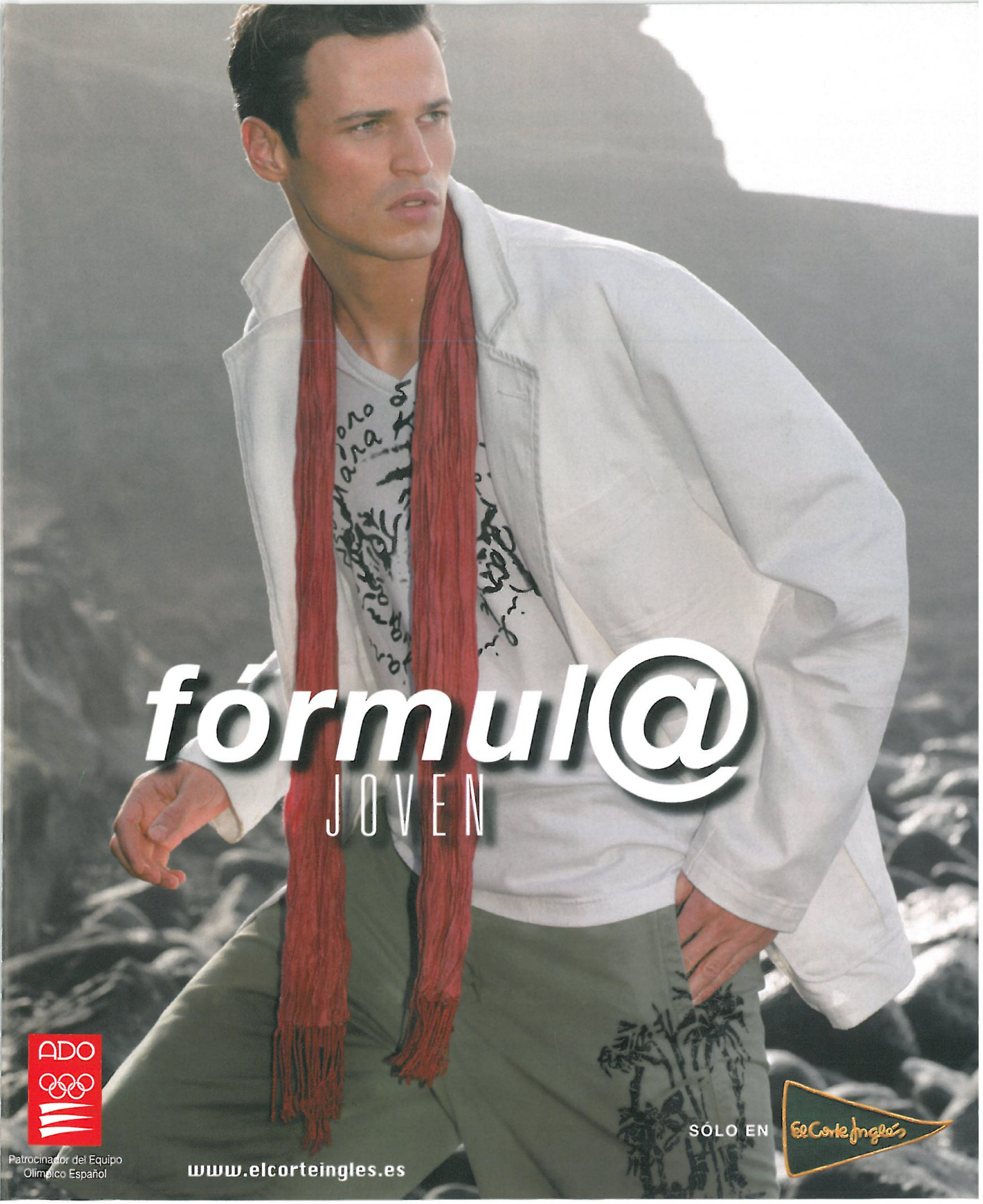




Algunos bocetos de lo que podremos ver durante las misiones en el aire.



»Imaginad un After Burner de nueva generación con un argumento 'made in Tom Clancy'


fórmul@
JOVEN
ADO
Patrocinador del Equipo Olímpico Español
www.elcorteingles.es
SÓLO EN
El Corte Inglés

EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN FASE DE DESARROLLO

Los nuevos movimientos de *Fable 2* son la caña.

[SÓLO EN XBOX 360]

EDITOR: MICROSOFT **DESARROLLADOR:** LIONHEAD **JUGADORES:** 1 **XBOX LIVE:** N/A

LANZAMIENTO: 2008


NUEVO JUEGO

FABLE 2

La nueva creación de Peter Molineux empieza a darnos algunas pistas...

NORMALMENTE, el secretismo en los proyectos del desarrollador inglés Peter Molineux es absoluto. Siempre hay que esperar una gran cantidad de meses para empezar a conocer algún dato un poco concreto sobre los títulos. En el caso de ***Fable 2*** no iba a ser menos. Después de conocer, desde hace más de un año su desarrollo, se dieron detalles sobre el combate en el juego, lo cual nos sirvió de paso para tener un primer vistazo del juego en movimiento.

En una demostración a puerta cerrada, Peter Molineux mostró la gran cantidad de acciones distintas que podremos realizar con tan sólo pulsar el botón X. Según la situación, podremos hacer todo tipo de movimientos de ataque contra nuestros enemigos, desde atravesarles el pecho con la espada hasta conseguir combos o luchar con varios enemigos a la vez. Lo que se quiere transmitir, en parte, con esto es que los controles del juego serán tan fáciles e intuitivos que cualquiera podría usarlos.

Promete ser una de las joyas del próximo año

Por supuesto, el botón X no será el único que se utilizará frecuentemente, sino que se seguirá utilizando en el resto de acciones, como lanzar hechizos o usar el arco, algo que seguirá como en la primera entrega de *Fable*. Como siempre, Peter es muy amigo de fantasear con sus creaciones y normalmente aspira más alto del resultado final, pero lo sí que está claro es que ***Fable 2*** no decepcionará a sus fans y rebosará calidad por los cuatro costados.







ENEMIGOS QUE DEJAN HUELLA

En estos juegos si te matan te toca empezar la partida desde el último punto de control o empezar de nuevo la misión. En Fable 2 no moriremos. Sí, has leído bien: nos ahorraremos el "engorro" de morir. Los enemigos irán dejando su huella en nuestro cuerpo en forma de cicatrices y, según la apariencia que nos vayan dejando, así es como reaccionarán los habitantes de los diferentes pueblos.



EL MEJOR AMIGO POSIBLE

Si habéis leído las primeras informaciones que se dieron sobre el título, sabréis que nuestro protagonista irá acompañado de un perro. No se han dado los detalles de lo que podremos hacer con nuestro peludo amigo, pero lo que está claro es que le podremos dar órdenes para que nos ayude en la lucha contra los bandidos entre otras acciones. Seguro que su ayuda no nos viene nada mal para avanzar en la aventura.



ENTORNOS INTERACTIVOS

En la primera entrega ya vimos cómo podíamos entrar en casas, registrar cada uno de los muebles, saquear... Ahora, si nos encontramos botellas tiradas en el suelo, podemos usarlas para golpear a un enemigo. También si nos encontramos dentro de un bar y no tenemos nada mejor a mano podremos coger un candelabro y usarlo para el combate. La interacción con los escenarios estará por encima de *Fable*.



EL ARTE DE MATAR

Siempre nos gusta ver caer a nuestros enemigos ante el filo de nuestra espada. En *Fable 2* vamos a tener la oportunidad de recrearnos especialmente con ese momento. Lionhead ha implementado unos combos finales que nos permitirá ver a cámara lenta y con zoom incorporado cómo les damos el toque de gracia a los bandidos que vamos derrotando. Es una especie de mini cinemática para ser más espectácular.

EN BREVE

FORZA VUELVE LOCOS A LOS LECTORES

UN EXITAZO. Eso es lo que ha sido nuestro concurso de Forza Motorsports 2. Cientos de vosotros habéis enviado diseños. Pero como la revista tiene las páginas que tiene, y no podemos hacer nada, hemos elegido a los mejores, y aquí los tenéis. Los tres mejores, a nuestro juicio —ya sabéis que sobre gustos no hay nada escrito— han sido los modelos de Steven Starkey, Arturo Hidalgo y Rubén Medina; aunque también han conseguido nuestro pack especial Forza 2 David Martínez y Jomba 2. A todos ellos, enhorabuena y que disfruten del premio. A todos los demás, felicidades porque os lo habéis currado mucho. Habrá muchas oportunidades más. ¡Ya lo veréis!

steven starkey



1º

arturo hidalgo



2º

rubén medina



3º














VUELVE NINJA GAIDEN

En el reciente Tokio Game Show 2007 se hicieron unos cuantos anuncios. El más sorprendente, *Ninja Gaiden 2*. Después de la exitosa primera parte lanzada en Xbox, Tecmo anunció que están en proceso de desarrollo y verá la luz a lo largo del año que viene. En el bazar de Xbox Live tenéis un tráiler.

SQUARE VUELVE AL REDIL

Otro bombazo que se tiró en la feria de Japón de este año fue el hecho de que Square Enix vuelve a desarrollar un título para Xbox 360. La compañía se encargará de la producción y distribución del RPG Infinite Undiscovery, del que ya se conocía su desarrollo desde hace un año. Seguiremos muy de cerca este prometedor título.

LOST ODYSSEY, A PUNTO

No son pocas las veces que se ha hablado de este título. Ahora ya sabemos que su desarrollo está al 95% y que será gold a finales de octubre. En Japón, su lanzamiento está fijado para el día 6 de diciembre. Sin embargo, el resto de Asia no lo disfrutará hasta enero de 2008, y Europa y Norteamérica esperarán hasta el mes de febrero.

NUEVOS ARCADES

Por si no teníamos suficientes juegos disponibles en Xbox Live Arcade, Microsoft sigue anunciando más y más títulos para que a los amantes de los clásicos (y no tan clásicos) no les falte de nada. Las nuevas adiciones a este amplio catálogo son cinco: Ikagruga, Rez HD: Every Extend Extra Extreme, Omega Five, Exit y Trigger Heart Exelica.

ROBO DE CUENTAS LIVE

Ten mucho cuidado con los emails que te pidan cambios de datos de cualquier tipo. Si en concreto te llega un email de support@passport.xbox.com con el asunto "Changes to your Xbox Live account" solicitándote que facilites los datos de tu cuenta, ignóralo. Se están dando casos de intento de robo de cuentas Xbox Live.

TODO ES...

EVENTOS

PODER

DRIFTING

RIESGO/PREMIO

TUNING...

CONTROL

Juiced 2 HOT IMPORT NIGHTS

TODO ES...

12+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

Games for Windows LIVE

PLAYSTATION 3

PSP

NINTENDO DS

HIN

Juice games

THQ www.thq-games.es



EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN FASE DE DESARROLLO

Los nuevos
de *Fable 2*

EDITOR: THQ **DESARROLLADOR:** THQ **JUGADORES:** 1-2 **XBOX LIVE:** N/A **LANZAMIENTO:** OTOÑO

 NUEVO JUEGO

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

A prepararse para otra ración de tortas a diestro y siniestro...



NO ES LA PRIMERA VEZ que vemos a las estrellas de la WWE en una consola. Lo que hay que hacer en el juego es exactamente lo mismo que hemos visto en la televisión durante tantos años: aplastar al enemigo que nos acompaña en el cuadrilátero. Bueno, aplastarlo, romperle una silla en la cara, tirarle fuera del ring o hacerle una llave. Todo vale, con tal de ganar la pelea y que el adversario no pueda ni levantarse del suelo.

En esta entrega para Xbox 360, tendremos una enorme cantidad de luchadores, tanto hombres como mujeres, todos detallados hasta el más mínimo detalle. Nos parecerá estar metidos en el programa de televisión, pero diciendo a nuestro luchador qué hacer. Los controles de cada uno de ellos prometen ser mucho más sencillos que en títulos anteriores, reduciendo y simplificando el uso de los botones del mando, en ocasiones de los 3 que se necesitaban para saltar sobre un enemigo a un solo botón: el X. Además, también cada uno de los fibrosos personajes tendrá sus habilidades propias.

El 'wrestling' vuelve a vivir un momento dulce

Si lo que os gusta es interactuar con los escenarios o el público, también será posible. Habrá distintas armas para elegir, como, por ejemplo, una silla, que la podremos estampar al personajillo que tenemos enfrente. Incluso tendremos la posibilidad de usar las pancartas que tiene el público o las mesas que están en la parte exterior del ring.





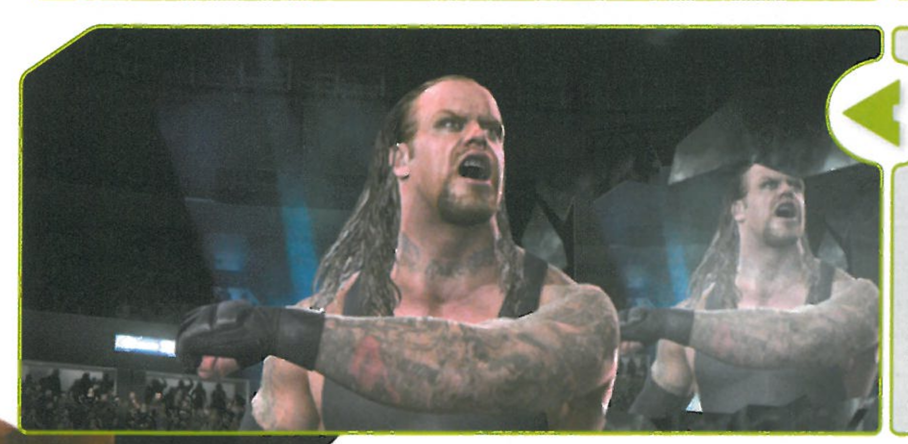
LA NUEVA ERA DEL WRESTLING

Una de las mejoras más importantes con respecto a anteriores entregas del título se notará en la calidad gráfica. En la versión de Xbox 360 tendremos nuevos efectos de luz, escenarios más detallados o un público bastante más trabajado. Hay que destacar el trabajo que se ha hecho con cada uno de los luchadores, con un aspecto físico mucho más definido que en cualquier entrega anterior.



TODAS LAS ESTRELLAS

¿Qué sería de un buen juego de Wrestling si no tuviera una buena selección de estrellas? Si eres un seguidor de este deporte en Cuatro, muchos nombres te sonarán e incluso otros te emocionarán, al traerte gratos recuerdos de ediciones anteriores. Aunque no se hayan incluido todos y falte alguna leyenda, como Hulk Hogan, la lista es muy larga, con alrededor de 50 luchadores, incluyendo clásicos como The Rock o Steve Austin.



ESTA VOZ ME SUENA

Puede que sea por la actual emisión de este deporte en Cuatro o puede que sea por las buenas ventas que cosechó la anterior entrega que salió a la venta el año pasado. Incluso puede haber ayudado lo que está calando el 'wrestling' en el público español. Realmente no nos importa mucho la razón. Lo más importante es que, por fin, tendremos las voces del juego dobladas al castellano. Sin duda, es una gran noticia.



TAMBIÉN POR INTERNET

Sí, también se podrán disfrutar peleas inolvidables a través de Xbox Live. Será interesante ver qué modos de juego se lanzan finalmente para jugar online y de qué maneras podremos desahogarnos machacando al personaje virtual del amigo que esté al otro lado de la red. Y si esto fuera poco, también habrá contenido descargable en forma de nuevos luchadores, armas, técnicas de combate... Todo es válido.

PRESENTACIÓN

EN LA GUERRA CON CALL OF DUTY 4

Mandamos a Chema a alistarse en el ejército del Aire de Activision. Se fue siendo un friki y vino echo un hombre... friki.

SI NO NOS LLAMAN HÉROES después de esto es que no lo seremos nunca. Acudimos a la llamada de Activision y nos alistamos en las Fuerzas Aéreas de Call of Duty 4, algo que nos dio un pasaporte directo a tirarnos en paracaídas (con monitor) o en un velero realizando vuelo sin motor. Nos inclinamos por lo segundo... ¡por hacer fotos, qué conste! Como postre paintball y unas partidas al juego con dos de sus desarrolladores. En el próximo número os explicamos a fondo todos los detalles del genial shooter.

¡No te pierdas el especial Call Of Duty en el nº 12!







PGR4 ENTRA EN FASE GOLD

La última entrega de *PGR4* ha entrado en su fase de fabricación (conocida en el sector como la fase Gold). Todos los fans del juego pueden visitar la página *http://www.pgrnations.com* para informarse de las últimas noticias, características y novedades que rodean al excitante universo de Project Gotham Racing.

EDICIÓN ESPECIAL COD4

Activision ha anunciado que habrá una versión coleccionista para *Call of Duty 4*. Esta versión vendrá acompañada de un librillo con bocetos e imágenes nunca vistas antes. Además traerá un DVD extra con más de 4 horas de materiales, como entrevistas a los creadores, un 'como se hizo' o un documental.

NO HABRÁ CRACKDOWN 2

Real Time Worlds ha confirmado que no habrá una segunda parte de *Crackdown*. Es una pena, ya una segunda parte seguro que iba a ser bien recibida por los aficionados que disfrutaron del original. Sin embargo, los desarrolladores han dicho que la razón es porque andan metidos en proyectos más intreresantes.

FASA ECHA EL CIERRE

El día 13 de septiembre fue oficialmente el último día que permanecieron abiertas las puertas del estudio que trajo recientemente *Shadowrun*. Los empleados de Fasa Studios estuvieron hasta el último día desarrollando 3 actualizaciones para su último juego y aunque cierren, el equipo de soporte seguirá ayudando a los usuarios.

gestmusic

5 TELECINCO

¡ALLÁ TÚ!



En tu móvil

Vodafone live!

Descárgatelo entrando en tu Menú:

Vodafone live! > Videojuegos

o enviando JUE ALLA al 521











Precio de descarga: 3€ (3.48€ IVA incluido). Conexión necesaria no incluida: 0.50€ (0.58€ IVA incluido) por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 0.50€ (0.58€ IVA incluido) por conexión hasta 5 MB. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.

Más juegos en



Tras la avalancha de mails denunciando el "Anillo de la Muerte", hemos querido estudiar el fenómeno.

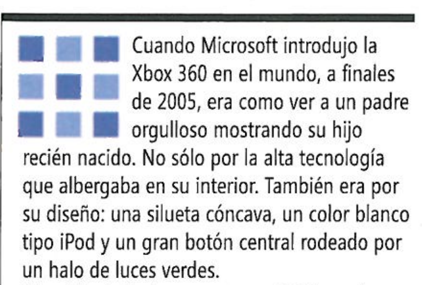


ALERTA ROJA



Reportaje por:
Jorge Núñez Fernández.
alias OXM Clapillo

El Anillo de la Muerte





Cuando Microsoft introdujo la Xbox 360 en el mundo, a finales de 2005, era como ver a un padre orgulloso mostrando su hijo recién nacido. No sólo por la alta tecnología que albergaba en su interior. También era por su diseño: una silueta cóncava, un color blanco tipo iPod y un gran botón central rodeado por un halo de luces verdes.

"El anillo de luz" es como apodó Microsoft a este círculo —un alias que se ajusta a la sensación de alta tecnología—, fundido con su atractiva estética. No habían podido imaginarse que la función secundaria de aquel anillo de luz —pasando a ser rojo para informar a los usuarios de que algo iba especialmente mal dentro de su consola— daría una sensación parecida al famoso pantallazo azul de Windows.

Hoy, cientos de miles de usuarios de Xbox 360 se han familiarizado demasiado con el anillo rojo compuesto por tres de las cuatro luces. Microsoft (quien no ha revelado el número o porcentaje de fallos exacto) dice que esta combinación de luces, en particular, es por un fallo de hardware general. Por eso todo el mundo lo llama el anillo de la muerte.

»¿Se acabará la pesadilla con la garantía y la revisión de las piezas?

LA SOLUCIÓN DEL MILLÓN DE DÓLARES

"Han sido casi dos meses los que he estado sin mi consola," dice Pedro Gutiérrez, un estudiante de Valladolid, cuya historia del fallo de hardware es angustiosamente familiar. Un mes después de comprar su Xbox 360, sus juegos empezaron a bloquearse y a mostrar fallos gráficos. Necesitó un montón de reinicios antes de que su consola dejara de funcionar del todo. Inevitablemente, apareció el anillo rojo.

Pedro Gutiérrez dice que no fue la prematura muerte de su Xbox 360 lo que más le molestó: fue el modo en el que pasó semanas de un agente del servicio de atención al cliente a otro, con cada uno contándole una historia diferente del estado de reparación de su consola. Desanimado y desilusionado, al final dejó de llamar. "Me gustaría que tan sólo una vez dijeran: 'Sí, Microsoft la ha cagado y ha fastidiado a un montón de gente.'" (La reparación de Pedro Gutiérrez fue de dos meses; algunos jugadores han declarado que se la devolvieron en tres semanas.)

A principios de julio, informes como el Anillo de la Muerte estaban llegando a puntos críticos en foros de juegos, páginas web e incluso en los principales medios. Microsoft pidió disculpas, admitiendo que algo iba mal en sus queridas máquinas. Aunque oficialmente, en líneas generales, la mayoría de los consumidores están contentos con sus 360, recientemente Peter Moore anunció que su compañía iba a arreglar gustosamente, sin cargo, cualquier Xbox 360 que tuviera el problema del Anillo de la Muerte durante tres años a partir de su compra.

Entre extender la garantía y reembolsar el dinero a los propietarios que tuvieron que pagar de su bolsillo para solucionar el



ALERTA ROJA

problema de las luces rojas, Microsoft dijo que la solución al problema les costará más de mil millones de dólares. Pero la duda persiste. ¿Cuál es (o era) el problema exactamente? ¿Se ha solucionado apropiadamente? ¿Y cómo se deben sentir los actuales y próximos poseedores de una 360, sabiendo que cualquier día pueden encender su consola para disfrutar de una partida de Halo y tal vez se encuentren con un mensaje de error y un odioso anillo de luz rojo?

PROBLEMAS CRÍTICOS

"No se trata de un problema individual," dijo Moore durante una entrevista en el E3 de Santa Mónica, California, tan sólo unos días después de que se anunciara la garantía. (Una semana después, Moore soltó otra bomba: iba a dejar Microsoft para llevar EA Sports, haciendo esos comentarios los últimos que tenía que dar sobre el tema.)

"Hemos visto unas cuestiones que crean lo que llamamos un fallo de hardware general, tal como indican las tres luces rojas," describió Moore. "Así que como resultado, hemos dicho: 'Mira, si tienes las tres luces rojas nos vamos a encargar de ello. No te tienes que preocupar de qué es lo que lo está causando, y no sabremos qué es hasta que nos llegue la caja.' No fue fácil de admitir o anunciar, pero fue purificador."

Shane Kim, vicepresidente corporativo de Microsoft Game Studios, dice que las cuestiones subyacentes son tan complejas que la compañía no pudo llegar a ninguna conclusión o solución rápida. "Esto lleva un montón de investigación, un montón de pruebas," explica Kim. "No es que un día llegue un día mágico en el que las consolas que tienen que romperse se rompan. Hay infinidad de variables y factores que influyen en esto, así que tuvimos que llegar a una reunión crítica. Y obviamente, llegamos a un punto en el que decidimos: 'Mirad, esto es inaceptable, es demasiado. Tenemos que levantarnos y estar detrás del producto.'"

TODO VA BIEN

Microsoft niega que las 360 se produjeran con prisas. Pero la compañía también rechaza rápidamente discutir cuantas consolas se han enviado a reparar, ni dice nadie que cambios específicos se han hecho para arreglar el tema del Anillo Rojo de la Muerte. Simplemente dicen que están seguros del hardware y que los consumidores están protegidos en el caso de haber problemas.

Es esta falta de revelación la que ha frustrado a muchos jugadores, periodistas, y todos los relacionados con la industria. Matt Rosoff, un analista con una empresa consultora independiente en Microsoft, dice que los ejecutivos de Xbox deberían haber sido más comunicativos con la naturaleza de los problemas, aunque cree que la tormenta se calmará. "Es un gran punto negro contra ellos, y lo están llevando lo mejor que pueden," cree Rosoff. Pero esos mil millones de dólares para ampliar la garantía a tres años, los cuales fueron aplicados al año fiscal de Microsoft que acabó el 30 de junio, asegura que no va a ayudar a la marca Xbox a ser rentable. "Es otro ejemplo de 'Guau, la Xbox ha sido una aventura realmente cara para Microsoft,'" comenta Rosoff.

Lo que Microsoft necesita ahora es poner la trágica historia detrás de ellos y centrar la atención de los jugadores en los grandes lanzamientos de este otoño, como Rock Band, Mass Effect, Grand Theft Auto IV y Halo 3. "A pesar del tema del hardware y hayas o no tenido personalmente problemas, no puedes negar que el trabajo de Xbox 360 es el mejor de la historia de la industria, y nosotros lo creemos," dice Kim de Microsoft.

Parece que para estas Navidades, sean cuales sean los cambios que Microsoft ha hecho en la fabricación, habrán llegado al mercado. Algunos jugadores han declarado recibir sus 360 reparadas con un nuevo y más robusto sistema de ventilación, el cual estará presente en los modelos retail de la Xbox 360 Elite. Y mientras Microsoft sigue rechazando confirmar su existencia, algunos expertos especulan que se usarán chips de 65 nanómetros mejores y más baratos para sustituir a los actuales de 90 nanómetros. Microsoft no ha anunciado cuándo pasará esto o qué otros elementos del interior de la 360 cambiarán junto con la CPU. "Estamos revisando el hardware constantemente," nos dice Moore. "Sony lo hace todo el tiempo; Nintendo,



CORTA Y PEGA

Ya sea la alta temperatura la que suelte las soldaduras que sujetan los chips a la CPU o la que haga que la placa se expanda y contraiga rápidamente — o ambas cosas— el resultado pueden ser fallos gráficos, cuelgues o un fallo de hardware general. Aquí es cuando hace aparición el anillo rojo.

"Al igual que un cristal puede romperse calentándolo y enfriándolo rápidamente, las conexiones entre los chips y la placa base (las cual está compuesta por soldaduras sin plomo) se debilitan con el tiempo," dice Adam Carpentieri, que tiene una tienda de reparación de Xbox online en www.xbox360-pros.com. "Eventualmente, la conexión no es lo suficientemente fuerte como para transmitir una señal eléctrica."

Arreglar 360 rotas es el negocio de Carpentieri, y el negocio es muy, muy bueno. Su equipo de Long Island (Nueva York) está compuesto por siete empleados a jornada completa, y trae a gente nueva siempre que lo necesita. Carpentieri dice que su equipo vuelve a derretir y enfriar la soldadura de la placa base usando equipamiento especializado — básicamente una versión refinada del truco del secador (ver cuadro)— y después añaden pasta térmica a la GPU y la CPU antes de fijar de nuevo los sistemas de refrigeración en ambos. Dice que el éxito en la reparación de 360 muertas (por lo que la compañía cobra entre 50 y 70 euros, con una devolución en dos días) es del 97 por ciento.

"Microsoft se vio muy apurado para tener la Xbox 360 en el mercado un año antes que sus competidores," especula Carpentieri. "No sería muy exagerado asumir que la calidad de fabricación no fue la primera prioridad."

EL ANILLO ROJO

Los poseedores de una Xbox 360 con fallos de hardware han hecho lo posible para hacer respirar a sus afligidas consolas.

Las consecuencias de estas reparaciones caseras pueden ir desde anular la garantía hasta quemar tu propia casa. No recomendamos ninguna de éstas —si tu Xbox se une al grupo de los afectados, mándala a Microsoft o a un profesional cualificado para que la repare—. Todas estas recetas para prevenir el desastre deberían ser sólo para entretenerse. De todas formas hay que admitirlo: los sufridos jugadores son creativos.

EL TRUCO DE LA TOALLA

Quita el disco duro y todos los accesorios, envuelve completamente tu Xbox 360 con una doble capa de toallas y enciéndela durante 15 minutos. Después de esto, déjala enfriarse durante media hora. En teoría, esto debería freír las tripas de tu 360 hasta el punto de derretirse las conexiones soldadas para volver a colocarse y funcionar. Esta es una teoría potencialmente cara. Pero si tu consola ya está tostada, ¿qué más da un poco más de calor?

LA GOMA MILAGROSA

Este truco requiere abrir tu Xbox 360 (adiós garantía) y pegar rodajas de goma de borrar a las GPUs, lo cual aparentemente ejerce presión en el chip y asegura una mejor conexión entre éstos y la placa base. Si aún tienes curiosidad por probarlo, tú mismo. ¡Ya nos contarás!

LA VARIANTE DEL SECADOR

Es una variante más extrema del truco de las toallas, requiriendo que abras la consola, unir la CPU y la GPU de la 360 con estaño, y meterlos una ración de calor con el secador de pelo para cocerlos hasta que vuelvan a la vida. Al igual que en ejemplo anterior, tú verás, pero es muy arriesgado. Y asegúrate de tener al día y pagado el seguro del hogar.

también. Lo que estamos haciendo es aprender cómo hacer una máquina mejor cada día."

¿CÓMO ANDA ESA VENTILACIÓN?

Mientras que Microsoft se muestra poco concreto sobre la causa del Anillo Rojo de la Muerte, expertos independientes de Xbox están de acuerdo en que la Xbox 360 tiene un número de cuestiones que pueden llevar a problemas. Aún creen que hay un elemento común en la mayoría de los casos del anillo rojo: la 360 está demasiado caliente para su propio bien.

Ben Heckendorn, el hombre que está detrás de la maravillosa ingeniería de Xbox 360, probablemente sepa más sobre las entrañas de las consolas que cualquiera no empleado por un fabricante. Y él piensa que el problema con las 360 está en el cuerpo curvo del que Microsoft está tan orgulloso. "He dicho que la razón fundamental [de los fallos de hardware] es el diseño del caso," dice Heckendorn, quien escribe sobre consolas y proyectos de modding en su página web www.benheck.com.

El potente procesador gráfico dentro de la elegante 360 genera una tremenda cantidad de calor. Heckendorn cree que por estar las entrañas tan cerca de la carcasa, y la falta de ventilación apropiada alrededor de la GPU hace que el calor acabe dañando el delicado interior al cabo del tiempo. "Lo que habría ayudado es que hubiese habido agujeros de ventilación en lugar de ranuras de memoria en el frontal, ya que estas ranuras están justo enfrente de la GPU," anota Heckendorn. "Sí. El aire viene de los agujeros superiores e inferiores de la unidad, y no soy un experto en aerodinámicas o como se llame, pero parece que una bocanada de aire directa es mejor que viene de alrededor."

CONCLUSIONES FINALES

La historia decidirá si el Anillo Rojo de la Muerte representa un gran tropiezo o tan sólo un bache en el camino de la aventura de Xbox 360 hacia la dominación del mundo de las consolas. Heckendorn hace un apunte: A pesar de haber algunos jugadores desafortunados con más de una Xbox 360 que les falla —hay casos de tres, cuatro, o incluso nueve consolas 360— parece que vuelven a por más. ¿Son una especie de 'masocas'? ¿O realmente creen en la plataforma y sus juegos?

"A lo que habría que añadir: ¿Por qué otra razón una persona va a coger una cuarta unidad, en vez de venderla y cogerse una PS3?" dice Heckendorn. "Es porque la 360 tiene el mejor catálogo de juegos y un online increíble que avergüenza a las otras consolas. Microsoft es afortunado de haber hecho el resto de experiencias tan buenas, porque convierte el problema de hardware en un [simple] disgusto."



ENTREVISTA

Vuestras preguntas sobre las últimas fases de desarrollo las responde Sébastien Puel, productor de *Naruto: Rise of a Ninja*.





¿Cúal es el trabajo en estas últimas semanas de creación? (Ernesto, Salamanca)
En esta fase, el desarrollo en sí mismo está hecho, el juego es estable y se han eliminado los posibles 'bugs'. Ahora mismo yo estoy disfrutando el juego de la A a la Z y estoy inmerso en intensas batallas. Si te digo la verdad, no puedo esperar al momento en el que los fans lo prueben.

Se suele decir que estas últimas semanas son claves, ¿por qué? (Claudia, Madrid)
Es cierto que son importantes, pero no las más importantes. Los momentos más críticos aparecen al comienzo del desarrollo, cuando se están tomando decisiones importantes sobre el contenido, el desarrollo, la jugabilidad. Un error en este momento puede tener consecuencias dramáticas. Las últimas semanas son intensas, queremos cerrar lo antes posible a la perfección.

En este momento del desarrollo, ¿pueden realizarse cambios en el juego? (Alberto, Almería)
Podríamos decir que alrededor de cuatro meses antes de la fecha de lanzamiento es el punto de no retorno. A partir de este momento se pueden hacer pequeños cambios, pero los elementos principales del juego ya son definitivos.

¿Qué problemas os encontráis a estas alturas y cuáles son sus consecuencias? (Álvaro, Cáceres)
Si tienes todo bajo control no hay demasiados problemas. Por lo general, nos ocupamos de reparar partes del código que se han visto afectadas tras solucionar algún problema previo. Las consecuencias son un par de días de demora, nada más.

¿Aparecerá la banda sonora por separado? (Ana, Gijón)
No es posible. Más que nada porque se trata de la misma música del anime.

¿Cómo será la interacción de Naruto con el escenario, con la villa de Konoha? (Marc, Barcelona)
Cuando construimos Konoha teníamos dos ideas en mente: que fuera atractiva y fiel a la aldea del manga y que sirviera de enorme escenario, donde Naruto pudiera practicar todas las habilidades y poderes que va adquiriendo. Por ejemplo, Naruto puede utilizar las torres y murallas para practicar sus habilidades de concentración o practicar su técnica de caminar sobre el agua en el lago o en el río de Konoha.

Ahora que está acabado el título, ¿cuántas horas de juego ofrecerá Naruto Rise of a Ninja? (Almudena, Valladolid)
El modo historia es bastante largo y, dependiendo de la personalziación del personaje y las misiones secundarias que completes, puede superar las 15 horas, pero puedes volverlo a jugar y explorar aquellos lugares que no visitaste, conectarte al Live para luchar con algún amigo, etc.

»Las últimas semanas son muy intensas, queremos cerrar pronto y a la perfección

¿Habrá alguna edición especial del juego a la venta o algún extra que se venda junto al videojuego? (Mario, Fuenlabrada)
Desafortunadamente, no en España. Lo lamento mucho.

GANADORES DE STUNTMAN IGNITION

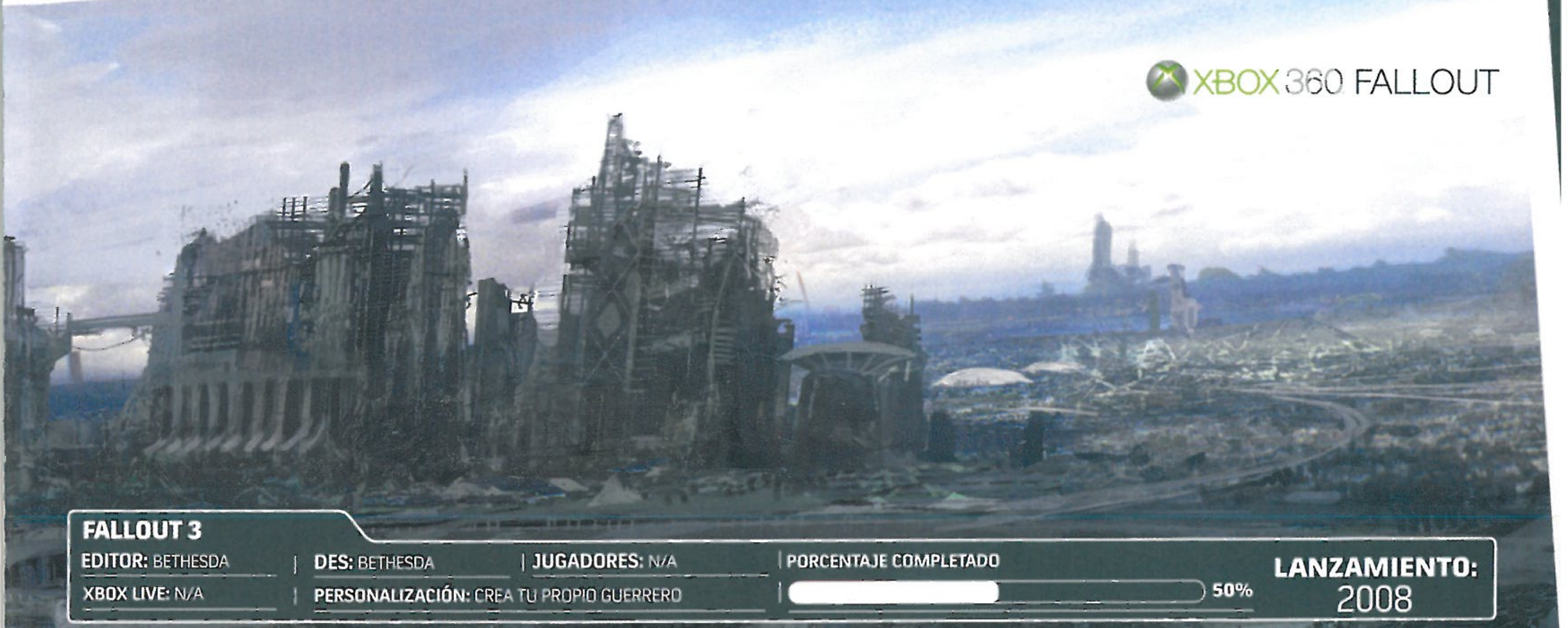
Estos 20 afortunados lectores mandaron un SMS para participar en el concurso que os planteamos el mes pasado y, así, por la cara, se llevan a casa una copia de ***Stuntman Ignition***, un juego que te pone a los mandos de un coche y frente a las cámaras de cine.
¡Enhorabuena a los premiados!

Oscar Andrés (Murcia)
Mario López (Leganés)
Eugenia Galván (Santander)
Mercedes Pietro (Salamanca)
Antonio Berrea (Toledo)
Alberto Pérez (Madrid)
Silvia García (Torrevieja)
Jaume Sánchez (Barcelona)
Idoia Salas (Vitoria)
Helena Sanz (Cáceres)
Patricia Blas (Madrid)
Roberto Gómez (Ávila)
Alfonso Rojo (Teruel)
Carlo Reus (Hospitalet)
María Rodríguez (Valladolid)
David Mena (Madrid)
Ricardo Herreros (Burgos)
Lorena Matas (Ourense)
Mario García (Alcalá)
Luis Llanos (Madrid)



Fallout 3
El fin

Está claro que hay muchas formas de acabar con la humanidad, pero si hay una que causa furor de vez en cuando, ésa es la guerra nuclear total.



FALLOUT 3

EDITOR: BETHESDA | **DES:** BETHESDA | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 50% | **LANZAMIENTO:** 2008

XBOX LIVE: N/A | **PERSONALIZACIÓN:** CREA TU PROPIO GUERRERO

AUTOR: Dr. Marble

DESPUÉS DE CAMPAR a nuestras anchas por Cyrodill, parece que todo lo que cabría esperar de los creadores de Oblivion ha de ser más grande, tremendamente complejo y durarnos hasta la siguiente generación de consolas. Así no tendríamos que gastar más dinero en juegos durante mucho tiempo. Pero uno de sus proyectos más ambiciosos, el que parecía ser sucesor no oficial de The Elder Scrolls IV, va a ser otra historia.
Para empezar, ***Fallout 3*** será mucho mejor, en todo, que el anterior título de rol de Bethesda Softworks. Aunque sus cifras, por ahora, quedarán detrás en el Libro Guinness de los récords. Es más, a pesar de habernos mostrado una zona extensa y casi una hora de juego real, todavía queda alrededor de un año para que llegue a las tiendas. Unos meses que se harán realmente cuesta arriba para miles de aficionados que disfrutaron de los anteriores episodios de Fallout. Ese

»La Hermandad del Acero es algo más que un grupo armado

juego que fue revolucionario en su entrega inicial para PC, que se convirtió en imprescindible con su primer regreso y que ha tenido un par de episodios más, aunque poco tenían que ver con la idea primigenia. Menos mal que Bethesda ha decidido volver a los orígenes, pero sin dejar de lado las posibilidades que ofrecen las máquinas actuales. Con un título que promete devolvernos a un planeta Tierra devastado por las bombas nucleares y que, desde los años cincuenta, ha seguido una evolución paralela al que conocemos.
La visita guiada a las tierras de Fallout que se ha podido ver hasta ahora, deja claro que habrá elecciones de todo tipo desde el principio. Es más, las opciones se presentarán de forma suave y nada tendrá que ver con algunos clásicos en los que los menús abruman nada más empezar. Así, además del sexo de nuestro personaje, podremos vivir sus primeros años en un ambiente limitado por el espacio que proporciona el refugio en que le ha tocado nacer. Un lugar que será su hogar hasta casi la mayoría de edad y en el que hará amistades, desarrollará sus habilidades básicas y, con el tiempo, le obligará a elegir su papel en la sociedad que le ha visto crecer.
Pero no todo el mundo está hecho para vivir recluido en una ciudad subterránea y el protagonista verá cómo se desencadenan algunos sucesos

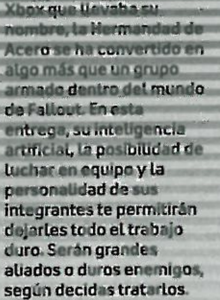
HABITANTES

Mientras que en Oblivion podíamos ver miles de personajes con algo que decir, también resultaba difícil diferenciarlos y daba la sensación de tener gemelos que se cambiaban de traje u oficio en cuestión de segundos. Con *Fallout 3* se ha intentado dar bastante más personalidad a los habitantes de ese mundo, con los que se podrá interactuar y a los que deberás sacar información para avanzar en tu aventura. El número total, por ahora, se encuentra en torno a los 300 y se espera dar voz a todos ellos. Eso sí, dejando bien claras las diferencias de uno a otro, no sólo de manera externa, sino en el tono y registro sonoros.
Los datos son esperanzadores: se utilizarán más de 30 actores diferentes.

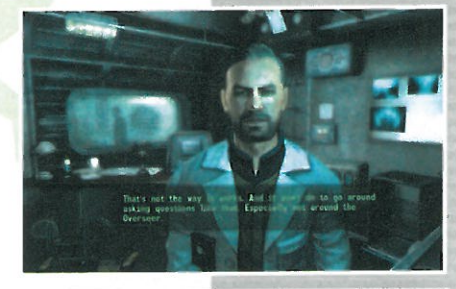


que le harán abrir la puerta exterior. Salir del hogar para adentrarse en la zona prohibida se puede hacer realmente difícil. Sobre todo, con una serie de normas y tabúes que rigen una sociedad que vive enterrada viva. Es más, durante las primeras horas se entablarán amistades con otros niños que comparten el mismo interés por descubrir lo que ofrece el Vault 101. Un sitio que permanece cerrado herméticamente para evitar la radiación que provocaron las bombas nucleares que asolaron la superficie del planeta. En realidad, estar ahí se puede ver como una especie de suerte que no disfrutaron muchos otros seres que murieron o, peor aún, quedaron expuestos. La forma en que el personaje evoluciona está resuelta con bastante originalidad. Desde un principio se podrá ver cómo el desarrollo de la trama obliga al protagonista a optar por unas acciones u otras. Esto hará que complete su personalidad gracias al programa "SPECIAL". Los atributos se ganarán en programas de aprendizaje y con sucesivos encuentros o encargos sencillos que, en algunas ocasiones, vendrán directamente del padre del personaje principal. Así, esa figura paterna se convertirá en un maestro que resolverá dudas y al que siempre se podrá recurrir, hasta que ocurra algo durante la historia y que no conviene descubrir por el momento. Las instalaciones de Vault 101 tienen todos los estamentos predecibles en una sociedad, con guardianes, niños, científicos, obreros... de manera que siempre hay alguien de quien aprender. Un proceso que culmina con el test final o GOAT, del cual saldrá una orientación laboral determinada y que sirve de conclusión para el diseño del protagonista. Una vez llegados a cierto punto, el mundo exterior se abrirá y con él todos los peligros de los que la cámara sellada mantiene protegidos a sus habitantes. La experiencia con armas sencillas vendrá bien para sobrevivir ante las criaturas que habitan la superficie. Muchos de ellos serán mutantes que rapiñarán las escasas reservas que aún se pueden encontrar en estado salvaje. Por eso no dudarán en atacar a cualquier cosa que se mueva. En esa lucha constante se puede ver uno de los recursos novedosos de ***Fallout 3***, que consiste en parar el tiempo para encadenar acciones. Reminiscencia de muchos otros títulos, este sistema facilita apuntar a zonas concretas del cuerpo. Como ejemplo, con un arma que tenga buena cadencia de tiro puedes seleccionar la cabeza, el brazo del arma y repartir un par de tiros más en una de las piernas. Si tienes suerte, el primer tiro acabará con la vida del objetivo, pero esto sólo ocurrirá en caso de estar cerca y acertar de pleno en la "tirada de dados". Más habituales serán las situaciones en las que el arma del enemigo caiga al suelo y, con los tiros restantes, consigas que cojee bastante y te dé tiempo a recargar antes de que te alcance con su brazo sano. Este sistema de combate facilitará la lucha contra varios personajes al mismo tiempo, aunque también

» Las primeras diez horas serán todo un aprendizaje de habilidades


TENSIÓN TOTAL

Incluso con un juego para Xbox que llevaba su nombre, la Hermandad de Acero se ha convertido en algo más que un grupo armado dentro del mundo de Fallout. En esta entrega, su inteligencia artificial, la posibilidad de luchar en equipo y la personalidad de sus integrantes te permitirán dejarles todo el trabajo duro. Serán grandes aliados o duros enemigos, según decidas tratarlos.







VCOXBOX1007

Ahora te damos más

te pagamos un 30% más
entregando este vale antes del 31 de octubre de 2007

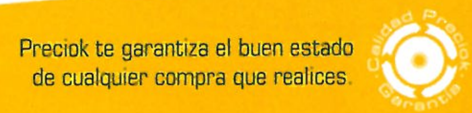




preciok





Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.

¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?



Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses



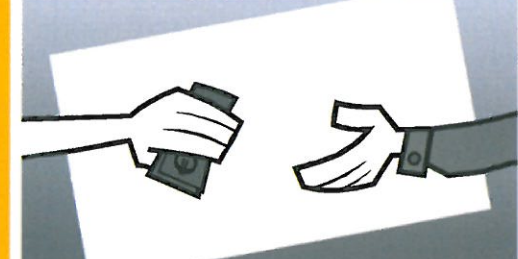




Acércate a nuestra tienda Canal Ocio



Te los compramos todos, **al contado**





Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok:
sólo en tiendas franquiciadas



Adeje (Tenerife):
C/ Hermano Pedro, s/n - Telf.: 922 711 079
Andratx (Mallorca):
Sa Teulera, 1 - Telf.: 971 136 266
Antequera (Málaga):
C/ Diego Ponce, Edif. 21 - Telf.: 952 739 348
Burgos:
Avda. Eladio Perlado, 12 - Telf.: 947 221 142
Ciudad Real:
Avda. Tablas de Daimiel, 2 - Telf.: 926 274 081
Ronda Alarcos, 24 - Telf.: 926 273 087
Calatrava, 21 - Telf.: 926 256 464
Santander:
María Cristina, 1 - Telf.: 942 215 300
Torremolinos (Málaga):
Avda. de los Manantiales, 6 - Telf.: 952 377 026
Valladolid:
C/ Canterac, 23 - Telf.: 983 294 025
C/ Lope de Rueda, 1 - Telf.: 983 263 543
Vigo (Pontevedra):
C/ Estornino, 15 - Telf.: 986 373 677
Próximas aperturas en: Jerez (Cádiz), Bilbao, Baeza (Jaén), Marbella (Málaga), Benalmádena (Málaga) y Fuengirola (Málaga)

podrás emplear un método más directo, al estilo de cualquier juego de acción en primera persona. Pero para contentar a todos, la perspectiva del personaje quedará en manos del usuario. Así, se acabará con uno de los puntos más criticados de Oblivion, la animación tremendamente pobre del personaje protagonista. ***Fallout 3*** tendrá un nivel de acabado muy alto. Tendremos la oportunidad de luchar en primera persona, tercera y desde una perspectiva similar a la que emplea Gears of War. De esta manera, conseguirá una visión general del terreno, mayor precisión o un término medio para estar más cómodos a los mandos del personaje. Estas opciones resultan muy de agradecer al luchar en equipo. Por ejemplo, codo a codo con los componentes de La Hermandad del Acero, porque se tendrá una perspectiva completa de dónde está cada uno y se sabrá si el enfrentamiento se decanta hacia el lado de los buenos o es el momento de huir.

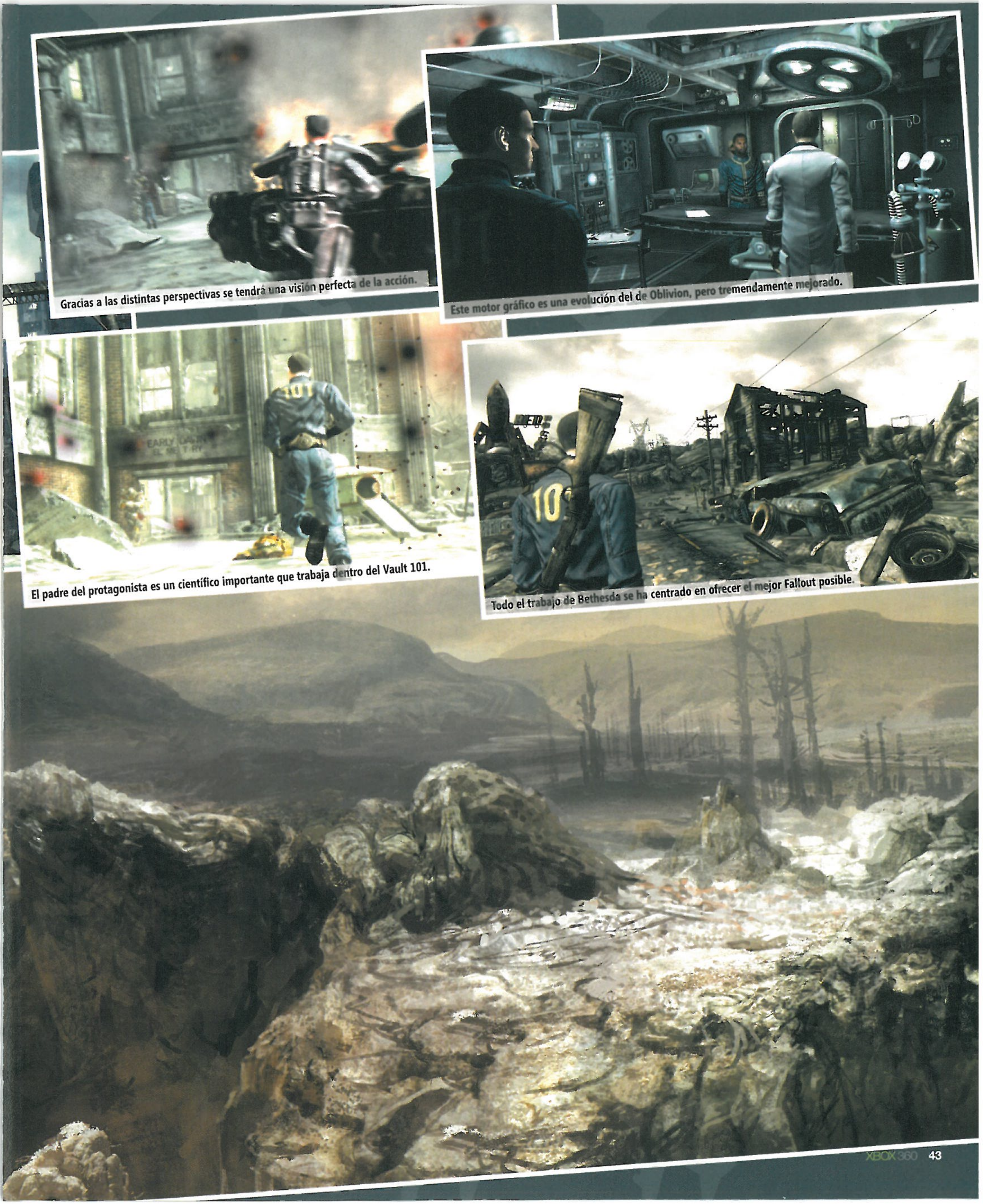
En cuanto a las armas, el juego ofrecerá un sistema bastante completo y tendrá como base la combinación de elementos para crear un arsenal a medida. Es más, prácticamente cualquier objeto podrá convertirse en un elemento de ataque o defensa, con lo que no faltarán posibilidades. Valga como ejemplo que un lanzapiedras puede usar como munición pequeñas bombas nucleares o cajas de conservas, con un efecto totalmente distinto, según elijas. Las combinaciones parecen ser infinitas y la habilidad como armero podrá convertirse en toda una fuente de negocio.

Las transacciones con los demás habitantes permitirán canjear información y todo tipo de material que aparezca por el camino, no sólo en los cuerpos abatidos. La verdad es que el mapeado promete ser muy extenso, pero sin llegar al nivel de Oblivion. Esto facilitará que cada cueva, carretera, vehículo abandonado y edificio tenga un detalle excepcional. Según los creadores del juego, no va a

»Por ahora se habla de siete finales diferentes, pero esa cifra puede crecer



La Hermandad del acero impone el orden gracias a las balas y la fuerza.



Gracias a las distintas perspectivas se tendrá una visión perfecta de la acción.

Este motor gráfico es una evolución del de Oblivion, pero tremendamente mejorado.

El padre del protagonista es un científico importante que trabaja dentro del Vault 101.

Todo el trabajo de Bethesda se ha centrado en ofrecer el mejor Fallout posible.

UN POCO DE HISTORIA PARA CONOCER FALLOUT

1


2


3


4


5


1. El primer Fallout supuso un gran avance y sentó las bases para multitud de juegos en el género del rol, tanto por las opciones que se podían elegir como por las consecuencias que estas tenían. 2. La continuación no dejó de lado el PC y se centró en mejorar lo ya conocido, pero con un nivel de refinamiento que lo aupó hasta convertirse en el RPG favorito para muchos aficionados. 3. Fallout Tactics se unió a la serie UFO en un título menor que no aportaba demasiado a la serie. 4. Con Brotherhood of steel llegó a Xbox en la anterior generación, pero sin demasiado éxito y poco rol. 5. De *Fallout 3* se espera que sea un renacimiento total de la franquicia y el mejor de la serie.



quedar ni un rincón sin retocar a mano. Incluso se podrá entrar en las construcciones y ejercer de ladrón, aunque puede tener consecuencias poco agradables. Las reacciones no serán inmediatas en algunos casos, con lo que los problemas pueden aparecer cuando menos se esperen.
Como situación límite, en la demostración que ofreció Bethesda daban la posibilidad de aniquilar toda una ciudad tras activar una bomba atómica alrededor de la que se había desarrollado el asentamiento. Por un lado, podrás desatar la furia nuclear sobre "Megatown" y recibir una recompensa, pero por otra parte, quizá te convenga delatar los planes ante el sheriff y acceder a toda una serie de misiones que, de otra manera, desaparecerían entre los vapores radiactivos de la ciudad desaparecida. Pero si hay algo, quizá, que llama la atención de este título es que tiene final. Algo que a Oblivion se le ha echado en cara y que puede parecer una limitación, pero todo tiene su explicación. Según las acciones que se tomen se podrán ver distintos resultados, con un número de conclusiones finales aún por determinar, pero que no será inferior a nueve. Todo un detalle, que despertará las ganas de jugar de nuevo y recorrer cada uno de los rincones del escenario, hablar con todos los habitantes y reaccionar de manera diferente ante las mismas situaciones, porque de esas decisiones dependerá que el mundo devastado de Fallout deje unas secuelas u otras en la vida del personaje protagonista.
En cuanto a las opciones online, parece que aún queda tiempo para ver un título de rol de la mano de Bethesda y que se adentre en el mundo de Xbox Live, más allá de las descargas posteriores. Lo que sí debe quedar claro es que la experiencia anterior de esta desarrolladora puede dar lugar a sucesivos episodios menores, que pongan los pelos de punta a más de uno, que ayuden a enriquecer aún más si cabe el mito de Fallout y que mantengan viva una franquicia que parecía haber perdido el rumbo, pero que dentro de unos meses regresará de la mejor forma posible.



Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

ETERNAL SONATA

EDITOR: ATARI	**JUGADORES:** 1	**XBOX LIVE:** NO	**PORCENTAJE COMPLETADO**
DESARROLLADOR: TRI-CRESCENDO		**PERSONALIZACIÓN:** SUBTÍT.	70%

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Eternal Sonata

Allegretto, jazz, beat, ritardando, polka... Un RPG con un estilo elegante

AUTOR: OXM Chema



CHOPIN YACE EN su lecho de muerte frente a su hermana y el doctor que le ha estado atendiendo las últimas horas. La realidad y la ficción se mezclan en su mente, convirtiendo su agónica existencia en un dulce trago hacia la muerte. Pero un trago que tendrá dosis de frenética acción en grandes cantidades... y dolor, amor o lucha. Así, de primeras, diré que el juego no conseguirá meterse fácilmente en el bolsillo al público de 360 por dos motivos sencillos: temática y diseño. Eso sí: celebro que aparezca un título diferente, que abra las posibilidades de 360 a más gente. En realidad, no es que haya demasiados RPGs, pero la llegada de Blue Dragon, Two Worlds (europeo y al estilo de Oblivion) y próximamente Lost Oddisey, puede hacer que el catálogo y el interés por el mundo RPG crezca de golpe. Sin olvidar juegos como Mass Effect, también en la línea. Pero ***Eternal Sonata*** es otra cosa. Lo importante es la forma y un sistema de combatir innovador. Si el fanatismo que me ha invadido a mí le entra a alguien más será por el mismo motivo: es precioso. Mires donde mires, ¡es tan bonito! Entornos bucólicos de una historia romántica de siglo XIX; el diseño entra dentro de un estilo anime japonés hipercolorista, que dan ganas de ponerse a recortar los árboles o los personajes de la pantalla para quedárselos. Además, con el soniquete del piano... una delicia.

Pero la música inunda el juego no sólo a través del oído del jugador, sino a través de los nombres de todo: las ciudades, los protagonistas y los enemigos... Todo es allegretto, jazz, beat, ritardando, polka, l'opera... miremos donde miremos.

Entre los protagonistas del juego que tendremos el placer de controlar encontramos hasta diez diferentes (polka, Frederic —el propio Chopin—, allegreto, beat, jazz, salsa, march, claves, viola y falsetto), que nos ofrecerán desde pistolas o cámaras de fotos hasta espadas



El diseño de los personajes y los escenarios invitan a jugar desde el primer momento.

al más puro estilo 'Final Fantasy' o anillos de fuego curativo, que sanará a todo el que se encuentre dentro del rango de acción del poderoso sortilegio.

Por desgracia, no vas a poder llevar a los diez personajes a la vez. Tan sólo tres estarán disponibles en los combates masivos. Eso sí, contra una cantidad mayor de enemigos. De hecho, en según qué fase del juego, habrá diferentes grupos de personajes actuando por separado, con historias paralelas, que en algún punto tienen que juntarse.

La mecánica del juego es simple: existe un mapa que podremos explorar de una forma limitada, pero en la que gran parte de lo visible es accesible. De vez en cuando aparecerán enemigos que podremos evitar o con los que, si queremos, entraremos en combate. Cuando esto ocurre, el encuentro de los dos personajes (el que controlamos como líder, ya que el resto no aparecerá en pantalla, y el enemigo) entrarán en una arena de combate ambientada según el mapa en el que estemos, pero que es siempre exactamente igual en cada zona. Aquí aparecerá el grupo de personajes que llevemos.

Dentro de esta arena de combate se realiza un combate que es por turnos y... en tiempo real. Cada uno de los personajes cuenta con su turno, y en cada turno, con un tiempo limitado para desarrollar su estrategia. Sí, digo bien: estrategia, porque por primera vez un juego de rol añade factores externos que afectan a los ataques y defensas, como, en este caso, es la luz. Cada turno es de 5 segundos al principio del juego y se va reduciendo en adelante a medida que obtenemos experiencia. Al principio, quedarnos parados no consume tiempo (cuando avancemos veremos que sí), mientras que cada movimiento supone una disminución en la barra de tiempo. Cada acción de ataque, operación especial (curación, fotos...), también consume tiempo. Podemos hacer tantos ataques y movimientos como permita nuestra barra de tiempo.

» La mecánica del juego es simple: existe un mapa que podremos explorar de forma limitada, pero en el que gran parte de lo visible es accesible

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!





»A medida que exploremos, encontraremos multitud de objetos, ítems y objetos para acciones especiales

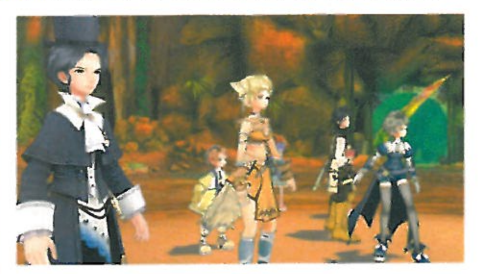
ACCIÓN = BOTÓN

Todos los combates —basados en turnos, como buen RPG japonés— requieren que pulsemos alguno de los cuatro botones de nuestro pad, ya sea para acciones especiales con el botón Y; ataque, con A; bloqueo del un golpe en situaciones defensivas, con B, y uso de objetos, con el botón X.

Por otro, lado tenemos que tener en cuenta dos cosas: distancia y luz. La estrategia. Dependiendo de la distancia y de la posición que ocupemos respecto a luz o sombra, las habilidades especiales de nuestro personaje y sus acciones cambiarán o repercutirán en mayor o menor medida sobre el enemigo. Pero no te descuides: al enemigo también le sirve esto, y ver enemigos que al colocarse en zonas sombrías se transforman en monstruos será algo a lo que tengas que habituarte.

Por supuesto, otro de los factores de los que dependen nuestras acciones es el equipamiento y el nivel del personaje que usemos. El nivel puede ser aumentado hasta 99, algo que ocurrirá a lo largo de las 30 horas aproximadas de duración del juego, siempre y cuando nos dediquemos a hablar con todo el mundo, cumplir todos los retos secundarios, luchemos sin recibir muchos daños y así sucesivamente. La otra forma de complementar a nuestro personaje es a través del equipamiento. A medida que exploremos, encontraremos multitud de objetos, ítems y objetos para acciones especiales con los que









Al final de cada episodio se mezcla la música con imágenes reales de la vida de Chopin.

se equipará a los personajes. Como en cualquier RPG, la tentación de avanzar rápido es contrarestada con situaciones que nuestro nivel no nos permite superar, como el acceso a un jefe final de pantalla que nos puede llegar a quitar toda nuestra vida en el primer ataque... Cuidadito.
En el apartado defensivo existe un componente de lucha en tiempo real todavía más evidente, que es la protección a daños mayores a través de una operación de reflejos que se contesta al sonido de una campana en el momento del ataque del adversario o el icono de un escudo en la pantalla. Si aciertas en el momento adecuado a presionar B, estás salvado.
La aceptación que tenga Eternal Sonata depende mucho este año de la cantidad de niños y chicas que accedan a la consola de Microsoft. Lamentablemente para un editor como Nazco, el jugador de 360 prefiere un shooter, o si elige un RPG, será siempre mucho más adulto y rudo, algo de lo que carece ***Eternal Sonata,*** que destila delicadeza, belleza y romanticismo en cada uno de los capítulos.

»Como en cualquier RPG, la tentación de avanzar rápido es contrarestada con situaciones que nuestro nivel no nos permite superar

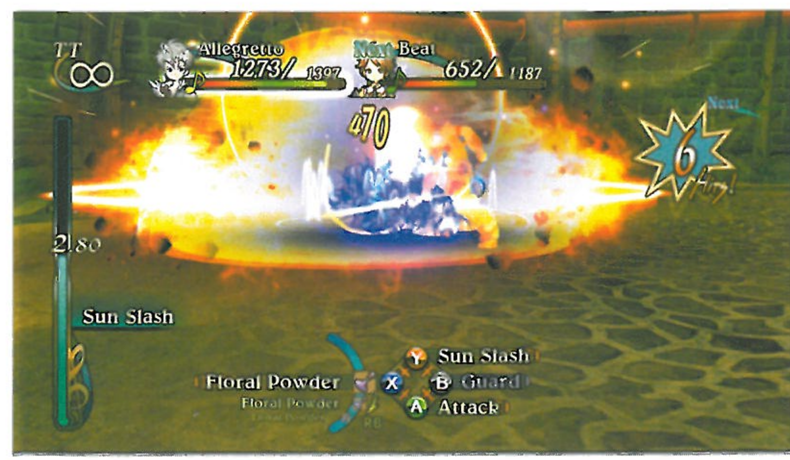
EVOLUCIONA EL MODO DE COMBATIR

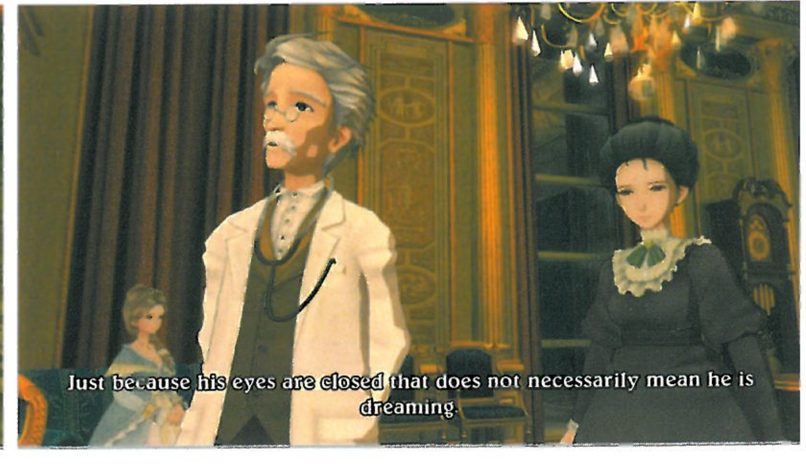
ACCIÓN POR TURNOS: Si eres de los que te aburres de ver a tu personaje haciendo todo el trabajo en los combates, *Eternal Sonata* te va a gustar porque proporciona un sistema basado en turnos, pero que permite al jugador intervenir en la acción de ataque como de defensa.

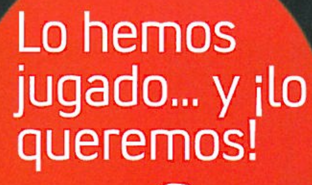
TIEMPO LIMITADO: Cada vez que entremos en un combate, aparecerá una barra de tiempo en la parte izquierda de la pantalla. Este tiempo no se consume si no realizamos ninguna acción, sino que está ligado a nuestros movimientos y acciones. Cuando se acabe, se pasa el turno.

DIFERENTES HABILIDADES: Cada uno de los personajes de Eternal Sonata va a ir desarrollando diferentes habilidades y golpes especiales en función de sus armas y estilo de combate. Dependiendo de la distancia a la que nos encontremos del enemigo se activan una u otra.

SOL Y SOMBRA: Cada vez que nuestro personaje (o un enemigo) se coloque en zonas de sol o de sombra, sus habilidades cambian y pueden hacer más dañinas o más eficaces, ya que los poderes de la oscuridad salen a la luz en las sombras y los de la luz al sol.









PRO EVOLUTION SOCCER 08

EDITOR: KONAMI | **JUGADORES:** N/A | **XBOX LIVE:** SI | **PORCENTAJE COMPLETADO** 80%

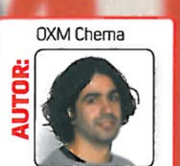
DESARROLLADOR: KONAMI | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: OTOÑO

PRO EVOLUTION SOCCER 08

Konami encuentra el camino... Esto sí parece un PES para Xbox 360

AUTOR: OXM Chema



POR PRIMERA VEZ DESDE QUE SE inventó esto de la inteligencia artificial aplicada a los videojuegos he sentido un verdadero temor. El enemigo era inteligente y aprendía a medida que avanzaba la partida. Aunque haya visto cosas parecidas en *Gears of War* hace poco, incluso en algún juego de estrategia en tiempo real para PC, la primera vez que he sentido auténtica presión ha sido con Brasil, buscando la banda izquierda de la selección española, dándose cuenta de que allí estaba mi punto flojo y presionando más y más sobre Xavi y Cesc para no dejarme meter balones a mis delanteros. El invento de la gente de Konami se llama Teamvision y se trata de un sistema de inteligencia artificial que se fija en las rutinas de nuestros jugadores para adaptar su estrategia de juego a nuestras deficiencias o nuestras virtudes para aplacarlas en el segundo caso. La verdad es que es algo que impresiona por el hecho de que es algo que podemos comparar con la vida real, mientras que la inteligencia artificial en la reorganización de los efectivos dentro de una batalla es algo que nos queda algo lejano.

Pro Evolution Soccer 2008, que se ha apuntado a la moda de ponerle año al lanzamiento, ha cambiado algunas cosas con respecto al título que el año pasado defraudó a tantos y tantos jugadores de Xbox 360. Aquel *PES 6* nos hizo sufrir un control penoso y una estética muy poco cuidada. ***Pro Evolution Soccer 2008*** hace gala de una cara renovada con sistema de menús totalmente diferentes, más coloristas y completos, más accesibles. Además, el propio aspecto de los jugadores en el terreno de juego ha sufrido enormes mejoras. Por un lado, los grandes jugadores de cada equipo han sido clavados, en el aspecto y en los gestos. Los movimientos son mucho más fluidos que en el juego anterior y eso hace que se presente con más realismo ante el jugador. Es cierto que también en las betas que ▶▶



»El sistema de inteligencia artificial Teamvision memoriza las rutinas de los jugadores

A POR TODAS

CARAS CONOCIDAS: Te vas a llevar un chasco con algunas, pero en la mayor parte de los casos los jugadores están representados con un gran realismo. De hecho, existe un parecido fotorrealista que podemos explicar con la novedad de incluir fotos con el editor.

PÚBLICO: El público de los estadios de Pro Evlution Soccer 08 es muy activo en lo que se refiere al apartado sonoro. Sin embargo, ha quedado un poco anticuado que sea representado con una masa que se mueve al mismo tiempo. Tirón de orejas.

EDICIÓN DE EQUIPOS: Es una de las características clásicas de PES. Podemos crear equipos enteros jugador por jugador y editar todas las características, desde la camiseta a las cualidades de cada uno de los miembros del equipo.

CAPTURA DE MOVIMIENTOS: Como en otras ocasiones, tenemos que admitir que PES sigue evolucionando en cuanto al movimiento de los jugadores. Cada vez resulta más realista y muchas veces nos sorprenden gestos que no esperamos y que el jugador realiza.



hemos probado existían todavía algunos fallos, que se presentaban a modo de jugadores sin incluir, sin modelar, tirones o sombras mal definidas.

En general, este ***PES 2008*** conserva la estética "oscura" de todos los *PES*, frente al colorismo de la serie *FIFA*, lo cual parece ofrecer un toque más realista. Por otro lado, mejora todas las facetas gráficas de su antecesor en 360 que, visto con distancia, era una auténtica mofa de lo que la consola podía llegar a ofrecer. Otra de las novedades de esta edición viene en la voz de uno de sus comentaristas, el popular Maldini, comentarista de la Cadena Ser, de Cuatro y Digital +, especialista en fútbol internacional, mientras que la narración sigue en la voz de Juan Carlos Rivero, de TVE.

Algunas de las cosas que no han cambiado han sido las licencias, que siguen siendo las mismas, y entre las que destaca la ausencia de la Premier League, dejando en un segundo plano a equipos como Manchester Utd, Chelsea o Arsenal, que quedan disfrazados con los nombres de Manchester Red, London FC o North London. No cuela. Tampoco ha cambiado el sistema de estrategias tácticas, que sigue resumiéndose en 12 diferentes, de las que 4 pueden ser elegidas para ser modificadas al vuelo (gatillo + botón) y cambiar en mitad del partido la situación u órdenes de equipo. Seguiremos jugando hasta que llegue la copia definitiva de review en la que nos fijaremos también, tanto en el juego online como en los detalles gráficos, que ya convencen, pero que quedan por resolver en la versión final. Esto sí es *PES*.

CONTROL ESTILO PS2

Si por algo se hizo popular PES fue por su fantástico control que, reconozcámoslo, en PS2 era impecable. Las modificaciones en la física del balón y de los jugadores han ayudado a que el mando de Xbox 360 se adapte mejor a ese mismo sistema de control que coloca los regates en el stick izquierdo o el DPad.

»Mejora todas las facetas gráficas de su antecesor en 360 que era una auténtica mofa de lo que la consola podía ofrecer

MI CARA EN PES ¡POR FIN!

Una de las novedades del editor es que podemos utilizar nuestra cámara Live Vision para incluir una foto nuestra en el juego y que el jugador que creemos se parezca todavía más a nosotros... ¿Quién va a ser el primero en meter al Jefe Maestro? Si lo haces, mándanoslo.







El apartado de entrenamiento de este es algo más reducido que lo que había anteriormente en PS2... No mola.

7747 MÚSICA

Música Real: envía REALXB + código al 7747. Ejemplo: REALXB IMPACTO
Polifónica: envía POLIXB + código al 7747

Top 10

- Impacto (Daddy Yankee)...IMPACTO
- Ser o parecer (Rebelde)...PARECER
- Lamento Boliviano (Dani Mata)...LAMENTO
- Umbrella (Rihanna)...UMBRELLA
- Ma quale idea (Pino d'Angio) TV...IDEA
- Micromanía (Tata Golosa) TV...TATA
- My own way-Danza del vientre (Banghra)...WAY
- Me equivocaría otra vez (Fito y los Fitipaldis)...OTRAVEZ
- Oh la la la (David Tavare)...OHLALALA
- Fruto Prohibido (Santa fe feat Soraya)...FRUTO

Novedades

- Far from home (Anuncio cerveza) TV...MAHOU
- Como la vida (Hanna)...HANNA
- Por amarte-Destilando amor (P. Aguilar)...DESTILANDO
- Keep on moving (Dover)...KEEP
- All good things (Nelly Furtado)...ALLGOOD
- Relax, take it easy (Mika)...RELAX
- Xikilla baila (Jorge)...BAILA
- Amor gitano...AMOR
- Dímelo (Enrique Iglesias)...DIMELO
- Boten Anna (Basshunter)...BOTEN
- Anuncio Renault (historia interminable) TV...HISTORIA
- Las de la intuicion...INTUICION

Las canciones con autor son las del artista original
Coste por mensaje enviado al 7747 1,2€ + IVA. 2sms
Calidad MP3

5515 ¡SUSCRÍBETE!

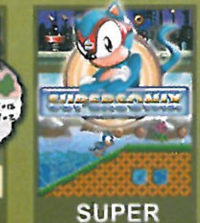


JUEGOS

Envía: ALTA JUEGOXB + código al 5515
Ejemplo: ALTA JUEGOXB MIND



PANG2 BRAIN



SUPER



RAGE



MIND



PUZZLE



PRISION



SCAL



MAH



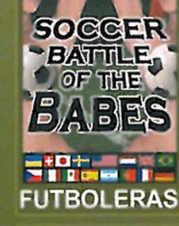
PACMAN



PLASTIC



XPINBALL



FUTBOLERAS



AGENTEX



TOPX



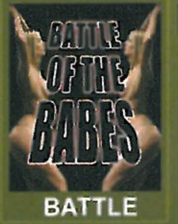
CLUB69



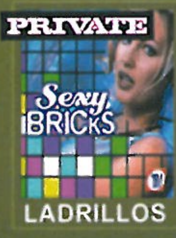
XPOKER



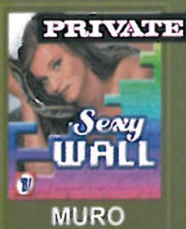
DESEO



BATTLE



LADRILLOS



MURO



POKER



XBLACKJACK

FOTOS

Envía: ALTA FOTOXB + código al 5515.
Ejemplo: ALTA FOTOXB CHICAFORMULA15



CHICAFORMULA2



CHICAFORMULA15





COCHE15



CHICAFORMULA5



CHICAFORMULA6



COCHE20



CHICAFORMULA11



CHICAFORMULA12

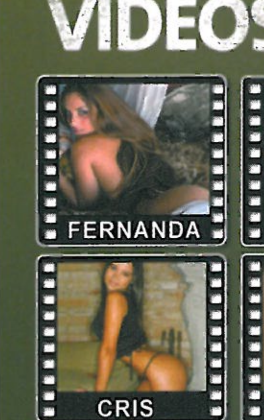




COCHE21

VIDEOS

Envía: ALTA VIDEOXB + código al 5515.
Ejemplo: ALTA VIDEOXB JULIANA



FERNANDA



CAMILLE



CAMILLE2



JULIANA



CRIS DANI GILMARA



RENATA2



FABIANE



RENATA CELIA JUJU

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

NARUTO

El manga más famoso del momento llega a la consola más potente

NARUTO

EDITOR: UBI SOFT	**JUGADORES:** 1-2	**XBOX LIVE:** 1-2	**PORCENTAJE COMPLETADO**
DESARROLLADOR: UBI SOFT		**PERSONALIZACIÓN:** N/A	90%

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE



A VECES SE HACE DIFÍCIL ESCRIBIR propiamente sobre un juego, cuando el contexto que envuelve al título en cuestión se convierte en algo tan importante como el juego en sí mismo. Sería imposible decir si un juego basado en el inmortal manga de Toriyama, *Dragon Ball*, es bueno sin tener la más mínima idea de quién es Son Goku y por qué se vuelve rubio cuando se cabrea de verdad. Eso es exactamente lo que nos ha pasado en la redacción con este desarrollo exclusivo de 360: ninguno de los miembros de la redacción era un verdadero fan de este manga, del que se dice que es el sucesor del manga anteriormente nombrado. Por lo que, en un primer momento, quisimos probar el juego sin saber nada de quién es Naruto Uzumaki, para luego, tras unas "sufridas" horas de visionado de capítulos y capítulos de la serie televisiva, dar un veredicto a la altura de las circunstancias sobre ***Naruto Rise of a Ninja***.

Para los que andaban como nosotros, hay que decir que se trata de las aventuras de un chavalín que tiene como gran ilusión ser el maestro ninja (Hokage) de su aldea, pero que es rechazado, entre otras cosas, porque, por alguna extraña razón, tiene dentro de él el espíritu del zorro de nueve colas que años atrás arraso la aldea en la que viven los protagonistas. No ceja en su empeño y sigue intentándolo, uniéndose en su camino a varios aprendices más que pasan a ser su pandilla inseparable. A partir de ahí, muchos líos, gracietas, enemigos poderosos y poderes mágicos espectaculares, al más puro estilo *japo*.

Para los que conozcan la serie, el juego comprende los capítulos 1 a 80, desde que Naruto empieza su aprendizaje hasta la lucha final con Gaara. Viendo así la evolución del personaje desde un chavalín sin amigos y con el mismo poder que una caquita de mosca, hasta ser un verdadero ninja capaz de realizar técnicas que ni Juan Tamariz en sus mejores tiempos. Lo

SIN TREGUA

SIN AMIGOS NO ERES NADA: Aunque controlaremos únicamente a Naruto Uzumaki, el resto de personajes de la serie hace acto de aparición a lo largo del juego, llegando a recibir apoyo en algunas de las peleas que tengamos que librar contra el mal.

LA CIUDAD, A TU DISPOSICIÓN: Toda la ciudad es accesible desde el primer momento, pero hay puntos a los que sólo se puede acceder tras aprender y mejorar las técnicas especiales de nuestro personaje. Podremos incluso 'grindar' los cables sobre los tejados.

COMPRA, VENDE, ALQUILA: Las tiendas en la aldea de Konoha comienzan cerradas y todo el mundo odia al protagonista. Con nuestras hazañas conseguiremos que se abran restaurantes, tiendas de rollos con técnicas..., además de conseguir ser aceptado.

EL PROTA DEL 'PELO PINCHO': "El ninja número uno en sorprender a la gente", como lo llama Kakashi, o "El ninja número uno hiperactivo cabeza hueca". Es el elegido por el Hokage de Konoha para sellar el demonio de nueve colas en su interior. Le gusta el Ramen.



AGARRA ESE ARMA: En los combates no sólo se usan técnicas y golpes, también existe la posibilidad de usar un arma arrojadiza para intentar evitar que el contrario se concentre lo suficiente para realizar uno de sus golpes especiales

MONEDAS HASTA EN LA SOPA: Para comprar objetos necesitaremos monedas. Hay de dos tipos de bronce y de oro, con distinto valor. Las encontrarás escondidas por todos y cada uno de los recovecos de la aldea de Konoha, que no son precisamente pocos.

EL MALO DE LA ARENA: Nuestro archienemigo en esta aventura de acción es el malvado Gaara, que como vemos en la imagen lleva a la espalda un depósito de arena que utiliza para acabar con todos y cada uno de los rivales que a él se han enfrentado.

KONOHA VERTICAL Y HORIZONTAL: La exploración es una de las actividades principales a llevar a cabo en la ciudad. Habrá que escalar edificios, saltar plataformas, subir a torres elevadas y correr por amplias avenidas. Konoha tiene de todo.

El aspecto gráfico del juego recuerda en todo momento a la serie de animación.

Gaara es nuestro archienemigo en esta aventura, un tipo duro de pelar, que los fans conocen muy bien.

»Tenemos que reconocer que el juego nos ha convertido en fans de este genial anime



Explorar la aldea de Konoha es fundamental para avanzar en el juego.

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

Nos imaginamos que esa onomatopeya japonesa querrá decir "¡paff!", "¡ploff!" o "¡crack!".



En la aldea encontrarás amigos, enemigos, misiones o tiendas para comprar de todo.



Las habilidades especiales del protagonista harán que todo sea más sencillo.


Hace un día de mucho calor, pero Naruto no se despoja de su chandal de cuello vuelto.

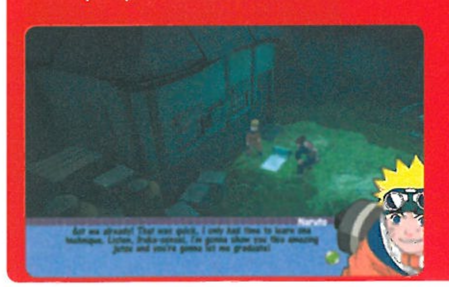
»Una completa aventura gráfica, con elementos de juego de lucha y RPG

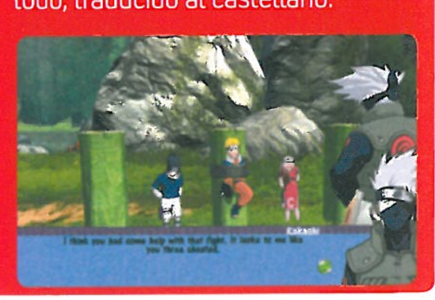
que espera tanto a noveles como a jugadores curtidos en la historia original es un juego de aventuras, con toques de lucha y elementos RPG. Puede sonar como un cóctel raro, de esos que nadie quiere probar, pero en la práctica se resume en un estilo de juego ágil y atractivo, centrado sobre todo en la exploración de la aldea Konoha, cuidada en su diseño y realización hasta el más mínimo detalle. Mientras pululemos por el pueblo iremos realizando pequeñas tareas opcionales al estilo GTA, para ganar experiencia y dinero, con el que mejorar el personaje con nuevas técnicas y habilidades, antes de enfrascarnos en alguna de las misiones que nos encomienden los personajes principales y que, por norma general, nos llevan fuera de las murallas de Konoha. Los objetivos de éstas son de lo más variado, pero siempre incluyen fases en las que la vista cambia a estar orientada lateralmente para la disputa de combates de lucha casi típicos, con sus bloqueos y golpes especiales. El sistema de lucha es efectivo, aunque algo limitado en cuanto a variedad de movimientos, y su esquema en el mando es muy parecido al que hemos podido ver en otros

DIALOGAR ES VIVIR

El juego sigue fielmente la historia y vicisitudes que tienen lugar en el manga original, por lo que las escenas de corte, repletas de diálogo, son una obligación, aunque placentera.

En esta escena que veis aquí abajo es la primera vez que el grupo de héroes se reúne y trabaja en equipo. Un momento memorable, de ésos de lagrimita colgante. Y todo, traducido al castellano.






El bosque, junto a la aldea, es el mejor lugar de entrenamiento de Naruto.


Las batallas aéreas son de lo más espectacular y del gusto nipón.


Manejar a Naruto es fácil e intuitivo. Enseguida te conviertes en un ninja.


Competir con el resto de aprendices de ninja es algo muy sano.

»Las luchas son de lo más adictivo, donde se pueden desplegar cientos de técnicas especiales y combos diferentes.

títulos del género, como puede ser *Dead Or Alive*, con un botón de puñetazo; otro, de patada, y otro, para cubrirnos, que además sirve para hacer contraataques, si se pulsa justo antes de que el enemigo nos intente golpear. El punto que le hace diferente es la manera de realizar las técnicas especiales, donde hay que pulsar el gatillo izquierdo, para luego realizar un movimiento con cada stick del mando, momento en el cual seremos totalmente vulnerables. Si conseguimos realizarla con éxito aparecerá una secuencia de corte (que echa por tierra completamente el ritmo de lucha) en la que habrá que realizar un minijuego con éxito para llegar a golpear a nuestro rival. Ahora hay que tratar de enmarcar toda la acción en un cell shading realizado con gran esmero, que por momentos hace confundir que el jugador se plantee si está delante de un videojuego o de la misma serie. Ponerle, además, todos los extras que los fans de esta saga de culto merece (y que los fans devorarán), como material extra o un modo multijugador uno contra uno (donde puedes disfrutar con los amigos luchando con todos los personajes del juego), tanto de manera local como a través de Xbox Live y muy posiblemente tendremos el primer juego de ***Naruto*** que realmente valga la pena, aunque a estas alturas, con la versión que hemos probado, queden cosas por pulir y sacar brillo. Por el momento, esta temprana beta y todo nuestro trabajo previo de documetnación ya han conseguido que nos enganchemos a la historia de Naruto Uzumaki. Los mangas, el anime que triunfa en la televisión, ya nos hemos convertido en fanáticos de esta impresionante serie japonesa. Y como adictos estamos esperando la versión final de este juego exclusivo como agua de mayo. A ver quién es el guapo que se le resiste a este rubito...


Las palomas son una constante en todo lo que hace John Woo.

JUEGA ONLINE

Si te gusta las luchas de Naruto Rise of a Ninja, seguro que te encantará su modo multijugador, con todos los personajes principales para que te batas con tus amigos.

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

SKATE

EDITOR: VIRGIN PLAY | **JUGADORES:** N/A | **XBOX LIVE:** SI | **PORCENTAJE COMPLETADO** 70%

DESARROLLADOR: MIDWAY | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: VERANO

SKATE

Por fin alguien se atreve a desafiar al gran Tony Hawk

AUTOR: OXM Clapillo



CUANDO HABLAMOS DE *Skate* en los videojuegos, seguramente a todo el mundo le venga a la cabeza el mismo nombre: "*Tony Hawk*". Y es que hasta ahora no ha habido nadie que se hubiera atrevido a desafiar de forma directa (o digna) a la franquicia más famosa de este mundillo en lo que a patinar sobre una tabla se refiere. Ahora EA parece que llega pisando fuerte con una franquicia llamada 'skate', la cual está sorprendiendo a propios y extraños por la calidad que parece que va a tener el producto final.

La primera novedad que encontraremos respecto a *Tony Hawk* estará en el control. En este caso, veremos que está totalmente modificado, haciéndose a primera vista fácil e intuitivo con el uso de los sticks, para manejar al patinador y hacer saltos o piruetas, mientras que el botón A estará reservado para darnos impulso con el pie. Realmente después de jugar un rato y encontrarnos con desafíos un poco más complejos, iremos dándonos cuenta de que, a pesar de tener controles intuitivos, no es nada fácil hacerse con ellos... Nosotros tan sólo nos hemos comido el asfalto unos cuantos cientos de veces.

La enorme cantidad de trucos que se pueden realizar, dependiendo del movimiento que hagamos con cada stick, la velocidad con la que lo pulsemos o la combinación de éstos con los gatillos para agarrar la tabla puede acabar con la paciencia de muchos. Pero la verdad es que la satisfacción de conseguir ese truco que llevamos horas intentando no tiene precio. Practicar durante horas tiene su recompensa y, al cabo de un tiempo, seremos capaces de hacer cosas que nos parecían imposibles cuando empezamos a jugar. Si estás acostumbrado a los controles de toda la vida de *Tony Hawk*, tendrás un extra añadido, ya que por instinto irás a hacer cada truco con los controles del otro juego, requiriendo un esfuerzo extra por tu parte cambiar tus hábitos. Nada más

El nivel gráfico de Skate es de lo mejorcito que se puede ver dentro del género.

Las piruetas serán espectaculares, pero también complicadas de ejecutar, que esto no es un paseo.

TODO, A LO GRANDE

REPETICIONES DE CINE: Siempre que acabes con éxito una prueba verás la repetición de tus hazañas. Siempre se te dará la opción de personalizar tu repetición, cambiando cosas como la duración del vídeo o el ángulo de la cámara al que más te guste.

SALTOS ENORMES: Al principio nos tendremos que conformar con pequeños saltos y piruetas. Pero cuando cojamos soltura, habrá que superar pruebas que requerirán saltos espectaculares y piruetas que desafían los límites de lo posible.

EL TIEMPO ES ORO: Aparte de la dificultad que trae consigo superar cada una de las pruebas que nos vayan ofreciendo, tendremos el plus del tiempo. Siempre nos tocará luchar contra el reloj para hacer los trucos que nos exijan.

POR EL TÍTULO: A lo largo de nuestra carrera nos tocará enfrentarnos contra otros skaters. Se trata de hacer el mayor número de puntos en el tiempo dado, superando a nuestros rivales. Nos señalan con una flecha una zona en la que hacer nuestros trucos y... ¡a patinar!

»EA llega pisando fuerte sorprendiendo a propios y extraños con la calidad de este título.



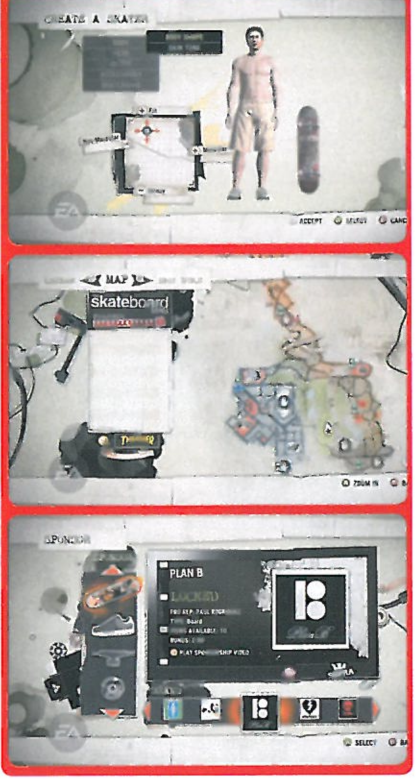
Los menús por los que han optado los desarrolladores son sencillos y prácticos.

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

A lo largo de tu carrera te las verás con otros patinadores de lujo, así que demuestra lo que vales.

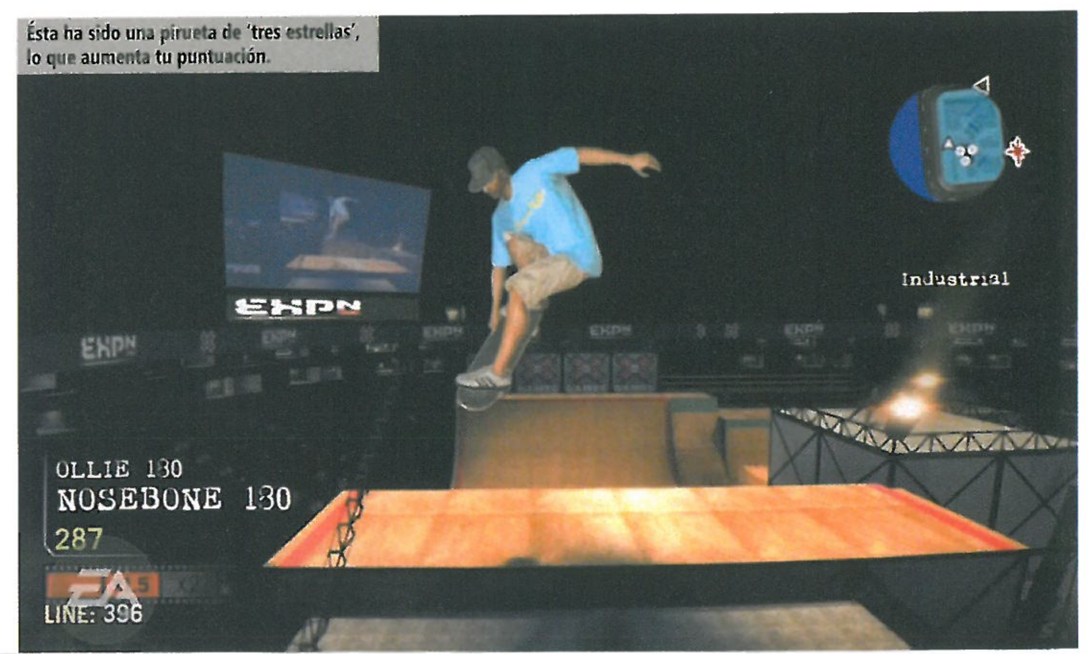
MARCAS Y MÁS MARCAS

En Skate se hace publicidad de cada una de las marcas que usan los aficionados a este deporte sobre ruedas. Cuando nos encontremos con patinadores por la ciudad y les desafiemos, en las introducciones veremos las zapatillas que usan, las tablas, las fijaciones e incluso la marca de las ruedas. Cada cual, vista a cámara lenta durante el vídeo.



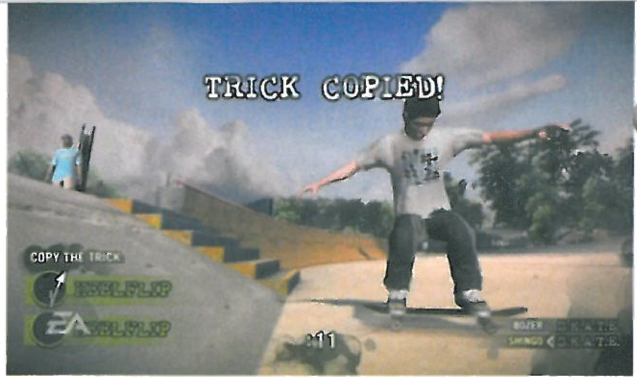
»Hay un completo editor con todo lo necesario para crear el personaje a nuestra medida

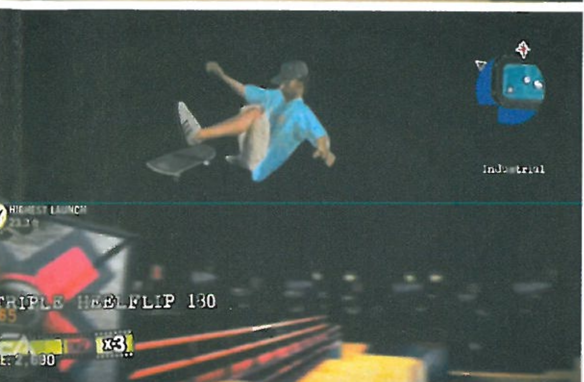
comenzar nuestra carrera como skater profesional nos encontraremos con un completo editor de personajes, donde podremos elegir el pelo, las gafas, el tipo de cabeza, la ropa... Todo lo necesario para crear el personaje a nuestra medida. Un editor de este estilo es algo muy común en este estilo de juego. Realmente ya hay pocos que no incluyan esta opción para hacer un rato el gamba hasta tener nuestro sufrido patinador a punto.
Cuando creamos que está todo correcto y aceptemos nuestra configuración, entraremos al juego, que comenzará con un pequeño tutorial para enseñarnos los trucos más básicos. Una vez acabado, nos dejarán libertad para patinar a nuestras anchas a lo largo de la ciudad virtual que nos trae EA, 'San Vanelona.' Será una ciudad abierta, con kilómetros que recorrer y montones de pruebas que superar. Las pruebas estarán repartidas por toda la ciudad, con patinadores esperando para desafiarnos con sus trucos, fotógrafos que esperan que hagamos algo en particular en un tiempo determinado para contentarles, cámaras de video que nos grabarán durante un tiempo determinado,



Ésta ha sido una pirueta de 'tres estrellas', lo que aumenta tu puntuación.













MARCAS Y MÁS MARCAS

Una de las cosas que más se valora en los juegos de este estilo es la música. Sin una banda sonora apropiada da la sensación de que falta algo. Aquí no nos tendremos que preocupar por este tema. Se ha hecho una cuidada selección de artistas y canciones para que no falte de nada. Además, EA está tomando por costumbre añadir buenas bandas sonoras a sus juegos.

»El juego comienza con un tutorial que nos enseña los trucos más básicos

exigiéndonos una puntuación y unos trucos determinados... Algunas de las cosas ya las habremos visto inevitablemente en Tony Hawk y otras serán completamente nuevas, pero lo que está claro es que nos darán horas y horas de entretenimiento con una dificultad cada vez un poco más elevada.

Gráficamente, ***Skate*** es un juego next-gen puro y duro, con unos personajes con unas tablas muy detalladas y la ciudad con un entorno cuidado hasta el más mínimo detalle. Las animaciones al hacer cada movimiento con nuestro skater están muy bien recreadas, y los golpes casi nos dolerán a nosotros mismos. Todos los aspectos parece que se están cuidando hasta el más mínimo detalle, incluida la banda sonora, con una selección de grupos sorprendente. Sin duda, este título nos tendrá enganchados al televisor durante semanas.



»Todos los aspectos en 'Skate' están cuidados al más mínimo detalle, incluida la banda sonora original, que tiene unos temas espectaculares, que te empujan a patinar

Lo hemos jugado y lo queremos

Prototype

PROTOTYPE

EDI: SIERRA GAMES | **DES:** RADICAL ENTERTAINMENT | **JUGADORES:** 1 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 50%

XBOX LIVE: 1-2 | **PERSONALIZACIÓN:** POR CONFIRMAR

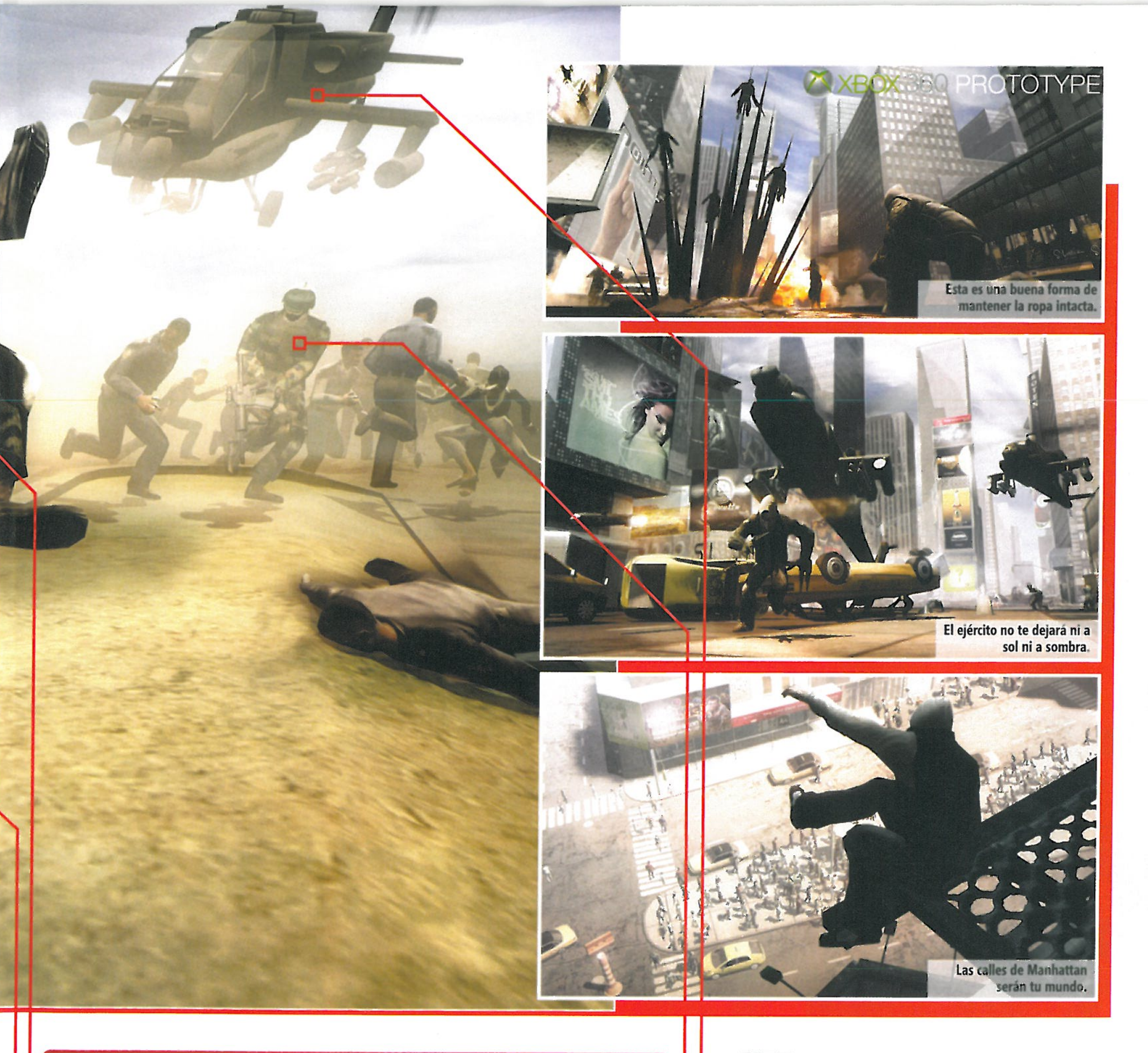
LANZAMIENTO: INVIERNO 2008

AUTOR: OXM Xcast



¿Un asesino modificado genéticamente en mitad de una guerra entre mutantes y humanos? ¡Vamos a por ellos!

IMAGINA que eres de verdad distinto, que puedes marcar la diferencia para la raza humana. Imagina una guerra en pleno Nueva York entre la raza humana y una extraña amenaza de seres mutados. Por último, ponte en lo peor: ya no eres ni de una facción ni de otra, sino algo distinto, más poderoso, temible. Imagina que eres Alex Mercer, el nuevo antihéroe en la próxima aventura de Radical Entertainment. Un tipo sin recuerdos, ni miedos cuyo único y verdadero límite es la gente y el entorno que tenga delante. Un asesino despiadado que no duda a la hora de empalar a simples viandantes o destripar a los mandos militares. Capaz de cometer la carnicería más sangrienta jamás vista e irse a dormir más feliz que una perdiz. Será que no tener ningún tipo de imagen de qué o quién es le cabrea un poquito. O puede que el simple hecho de ser un ser humano modificado genéticamente para tener superpoderes le haya vuelto completamente loco. Sea lo que sea, va a recuperar su pasado



Esta es una buena forma de mantener la ropa intacta.

El ejército no te dejará ni a sol ni a sombra.

Las calles de Manhattan serán tu mundo.

MUTADO Y DESFOGADO

¡SEÑOR, SÍ SEÑOR!
La habilidad de tomar la apariencia y habilidades de cualquier enemigo nos proporcionará algunos de los momentos más estimulantes y divertidos que hemos podido pasar en Xbox 360. Sólo hay que probar a infiltrarse en las líneas enemigas, copiar los movimientos de los soldados e incluso relacionarnos para luego... Todos al hoyo.

LLEGA LA CABALLERÍA
Con la ciudad infestada de mutantes asesinos y rabiosos, el gobierno decide mandar tropas para eliminar la amenaza. El ejército y los mutantes se enfrentarán en una guerra a tiempo real, con secciones de la ciudad cayendo bajo el control de uno u otro bando, según el resultado de las batallas.

GARRAS Y GOLPES
Encarnas a Alex Mercer, un amnésico violento y con superpoderes, que barrerá Manhattan buscando las piezas que le ayuden a resolver el rompecabezas de su pasado y de la conspiración por la que han empezado a aparecer los mutantes y el virus.

cueste lo que cueste, aunque tenga que acabar con media ciudad.
Al menos, sabemos que no va a estar solo en lo de destruir la gran manzana, puesto que además de los habitantes de la ciudad se encontrará con una situación de verdadera guerra entre el ejército estadounidense, con sus helicópteros, tanques, jeep y demás parafernalia militar "chunga" y un grupo de humanos mutados por un extraño virus que se ha liberado en la ciudad y que transforma a los homo sapiens en criaturas gigantescas de cuatro patas, dignas de la mente retorcida de H. R. Giger. Con una urbe sumida en el caos, la responsabilidad de descubrir la



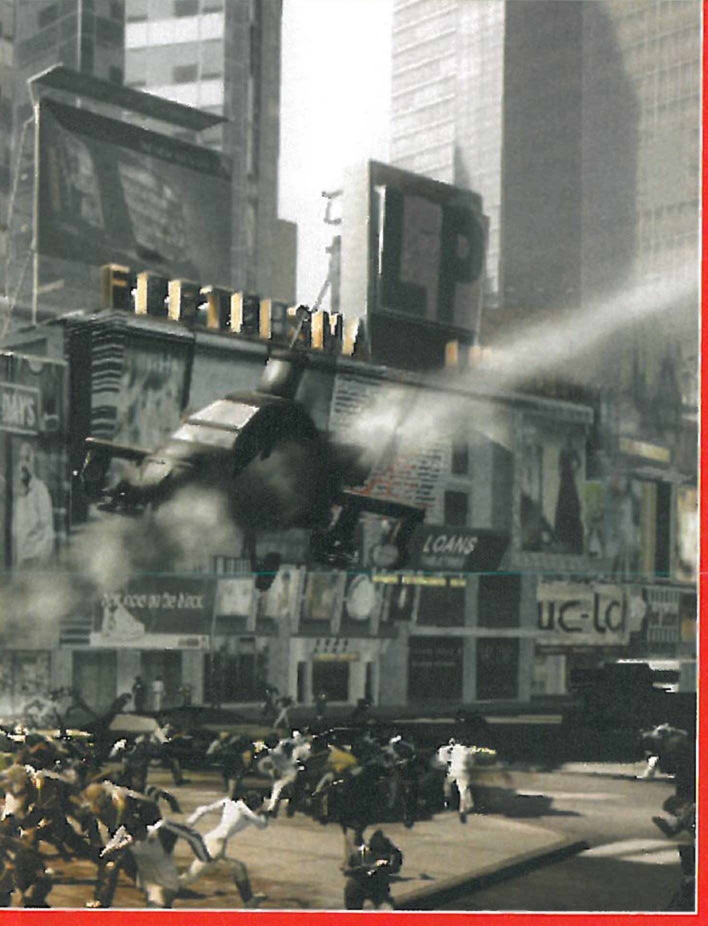
Esto es lo que se llama 'Daño Colateral'.

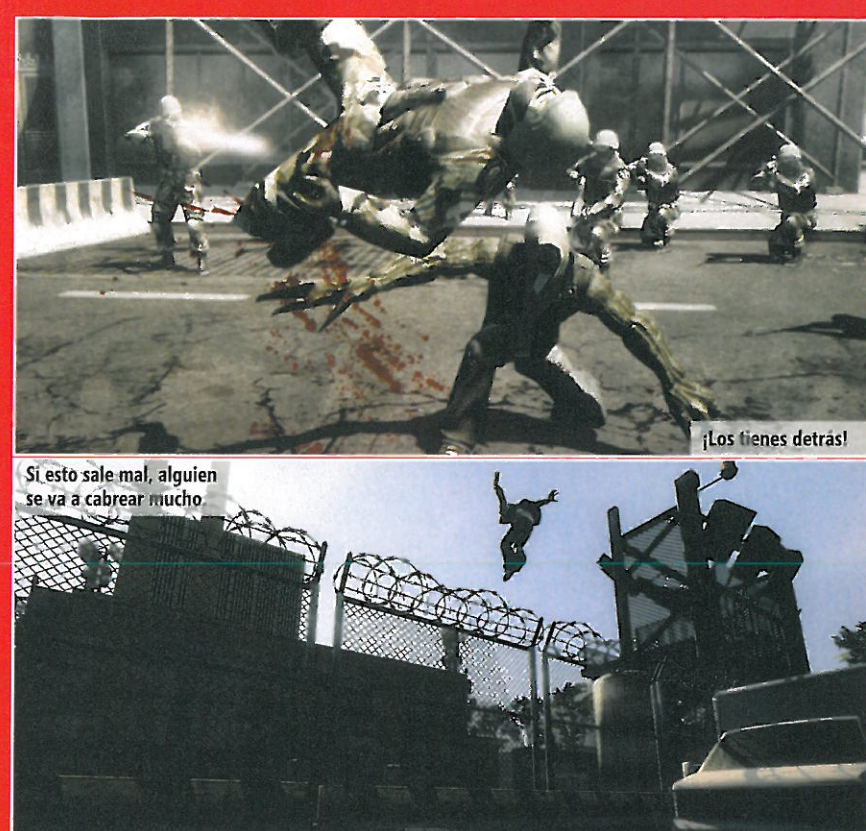
Podrás meterte en medio de cualquier conflicto o pasar de ellos.

Alex puede empalar a sus enemigos con los brazos que Dios le ha dado.

verdad detrás de todo el embrollo recaerá sobre los hombros de Alex. El destino de todo Manhattan, con sus puestos de comida rápida, carteles luminosos y calles repletas de gente (que se cuentan por cientos y abarrotan las principales avenidas de la ciudad) en manos de un loco psicópata con un objetivo, al menos en principio, egoísta. Se avecinan días oscuros para la ciudad de las luces...

"El protagonista de la aventura se trata de una amalgama de tres tipos de personajes —comenta Eric Holmes, diseñador jefe— se mueve y lucha como Darth Maul, es solitario y furioso como Travis Bickle (De Niro en Taxi Driver) y tiene la mente fría y calculadora del mismísimo Hannibal Lecter". Los chicos de Radical querían crear un antihéroe capaz de hacer lo peor para hacer sentir a los jugadores poderosos, mientras resuelven un misterio de grandes proporciones. Y vaya si lo han conseguido, sobre todo gracias a los tremendos poderes especiales que tiene el "bendito" de Alex. Además de poseer una fuerza sobrehumana, será capaz de correr a la velocidad de un automóvil, resistir caídas desde los rascacielos o triturar con nuestras garras a los enemigos. Además, estas





¡Los tienes detrás!

Si esto sale mal, alguien se va a cabrear mucho.



afiladas extremidades podrán incluso atravesar el suelo para atacar desde abajo a los enemigos y dejarlos colgados como si fueran ropa mojada tendida al sol. ¿Y para qué resistir caídas? Fácil: Alex puede correr por las paredes de los edificios hasta llegar a lo más alto de los rascacielos neoyorquinos, lo que nos recordará por momentos al excelente *Crackdown* de Realtime Worlds.
Pero es que lo bueno no se acaba aquí. También podremos crear un escudo de roca capaz de proteger a Alex de casi cualquier ataque, hacer uso de unos sentidos superdesarrollazos y, agarraos los "machos", suplantar a cualquier enemigo que hayamos matado durante el juego, apropiándonos también de todos sus conocimientos y habilidades. De este modo, ante, por ejemplo, la infiltración en una base podremos irrumpir por la fuerza bruta, cambiar de forma por la de un soldado y entrar, volvernos piloto de helicóptero o tanque (y así tomar prestadas sus habilidades) o incluso convertirnos en un oficial militar y ordenar ataques aéreos contra las posiciones que nosotros mismos consideremos oportunas. Y por si con todos nuestros poderes y los vehículos del enemigo no fuera suficiente, también existirá la posibilidad de recoger del suelo cualquier armamento que encontremos, ya sea una simple pistola o un lanzallamas. Todo vale en pos de descubrir la verdad. Aunque sea ayudar a los mutantes en su conquista de la ciudad. Y es que no hay que olvidar que, independientemente de nuestras acciones, se está desarrollando una cruenta guerra en los distintos sectores de la ciudad. Por suerte, la intervención de Alex será determinante en cada una de estas "peleíllas de patio de colegio". Además, la facción que controle cada zona determinará la apariencia de ésta. Si los soldados tienen el control, estará llena de barricadas y torretas, mientras que si son los mutantes, la zona será un verdadero caos. Pocas serán las zonas neutrales en las que los habitantes de esta gran urbe puedan pasear y vivir tranquilos, pero las habrá.
Del apartado técnico poco se puede decir, pero, aún así, como podemos ver en las imágenes que acompañan al reportaje, empieza a prometer algo grande. El motor gráfico que han usado se trata de una evolución del que usaron en *Hulk: Ultimate Destruction* y parece que cumplirá con creces, ofreciendo entornos especiales, cientos de personajes simultáneos en pantalla y una atención al detalle que lo acerca más al foto realismo que a la caricatura, tanto para los edificios como para personajes. Pero si algo destaca en este apartado técnico a día de hoy es el excelente sistema de animaciones, capaz de enlazar dos movimientos cualesquiera con total soltura y hacer que parezcan distintos en cada ocasión.
Con todos estos ingredientes en la coctelera de Radical Entertainment, sólo queda agitar bien hasta su punto justo. A esperar toca.



Descubre tu verdadera identidad y la trama del Gobierno.

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

FIFA 08

EDITOR: EA SPORTS	**JUGADORES:** 1-4	**XBOX LIVE:** SI	**PORCENTAJE COMPLETADO**
DESARROLLADOR: EA		**PERSONALIZACIÓN:** TODO	95%

LANZAMIENTO: OCTUBRE

FIFA 08

Nos gusta el fútbol, disfrutamos con cada pase y cada gol. ¿Quieres más?

AUTOR: OXM Xcast



SIEMPRE PARECE QUE el aspirante al título va a dar la campanada, pero se queda a las puertas. Así podría resumirse el quiero y no puedo de FIFA un año tras otro. Se queda siempre en una firme promesa, pero no se confirma, dando el título de mejor juego de fútbol a su rival. Pero este año los fichajes de EA están funcionando en la pretemporada y puede que consiga dar la verdadera campanada. Ya le toca a la saga decana del deporte rey.

Por una vez, y sin que sirva de precedente, parece que se han traído los deberes hechos. Por un lado, tenemos un apartado técnico de nueva generación,

> »La nueva física del balón hace que ya no quede pegada a nuestro pie, sino que haya que controlarla y mimarla

apto para una consola del nivel de Xbox 360, aunque esto ya lo traía la entrega del año pasado. Por el otro, hay un cúmulo de mejoras jugables que lo acercan sobremanera al realismo total en cada uno de los lances de los partidos. Para empezar, tenemos una nueva física del balón, que hace que ya no quede pegada a nuestro pie, sino que haya que controlarla y mimarla para tener una buena posición. Además, el ritmo de juego se ha suavizado, acercándolo al de un partido real, con mucho toque en el centro del campo y la necesidad de mover a la defensa para abrir huecos. Si bien, la versión que hemos podido probar





TIKI TAKA

TIROS A GO-GO: En cada tiro a portería entran en juego un número casi infinito de variables, como son la presión de los defensas, el giro del balón, la posición del futbolista, la moral del equipo o incluso la presión ambiental. Más real que nunca.

ESO HAY QUE GRABARLO: Cuántas veces habremos deseado haber grabado esa jugada para enseñarla a los amigos... Ahora, además de salvarlas para la posteridad, podremos publicarlas en internet para que el mundo disfrute de nuestra habilidad al mando.

A TU IMAGEN Y SEMEJANZA: Esta vez el editor de jugadores llega más lejos que nunca, permitiéndonos personalizar todo lo imaginable en nuestros nuevos jugadores. Además, podremos mejorar sus atributos con los puntos que obtengamos en cada partido.

MÁS LISTOS QUE EL HAMBRE: La IA de la edición de este año promete ser la más trabajada en un juego de su género hasta la fecha, con más de 1000 elecciones por segundo y por jugador, lo que supone un número casi infinito de variables por minuto.



»Otro gran atractivo es crear nuestras ligas y torneos personalizados



El control del balón se ha mejorado mucho con respecto a otras ediciones.



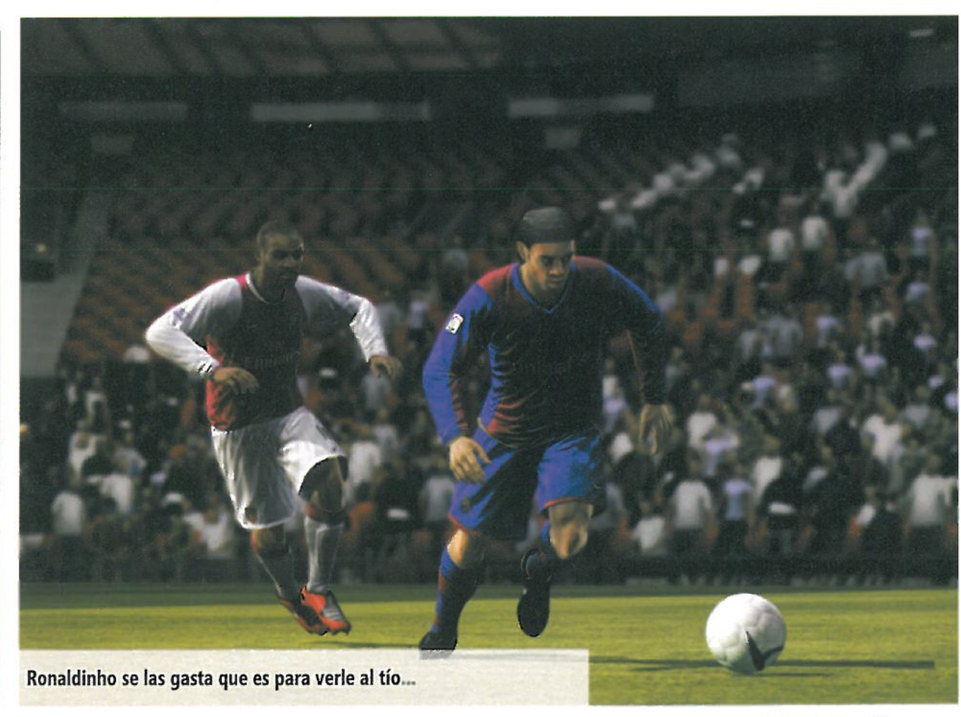
El nuevo FIFA busca ese 'punch' que le ha faltado en el último año.

JUGAR ONLINE

Otro de los grandes atractivos está en la creación de ligas y torneos personalizados a través de Xbox Live con tantos amigos y enemigos como queramos. Prometen duelos muy interesantes.

Las ligas interactivas son una representación de lo que pasa en la realidad con nuestro club; sólo que, con nosotros controlando al equipo de nuestros amores, veremos cómo se lleva a la práctica.





Ronaldinho se las gasta que es para verle al tío...

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

COMO UN PROFESIONAL

Un nuevo modo de juego que incluye esta versión nos pone en la piel de un único jugador por equipo, teniendo que desarrollar las labores en el campo, según su posición. La cámara cambia para seguirnos en todo momento y hace un zoom cuando tenemos el balón. Por momentos recuerda al mítico Libero Grande, aunque en esta ocasión se tira hacia el realismo. Este modo de juego promete grandes piques, sobre todo si finalmente consiguen el modo para 10 jugadores online, siendo cada jugador en su casa un solo jugador de campo.

aún presentaba aspectos mejorables en algunas facetas del juego, pero todos ellos fácilmente subsanables en el tiempo restante de programación. Además hay que añadir cierto refinamiento en el sistema de control, que nos permite controlar mucho mejor las acciones de nuestros jugadores. Ejemplos de esto es que ahora el stick derecho de verdad sirve para hacer regates a lo "Freestyle" o tengamos la posibilidad de controlar manualmente la dirección de cada pase y tiro, con un gran número de variables reales, como son la presión defensiva o incluso el clima, afectando a cada golpeo del balón. Pero lo que más nos ha gustado de este FIFA 08 es la sensación que transmite al jugarlo.
Más allá del realismo y las licencias, que son muchas, hasta 620 equipos en 30 ligas diferentes (sin incluir la Argentina, pero metiendo a River y Boca), lo que queda es la impresión de que es el juego de fútbol



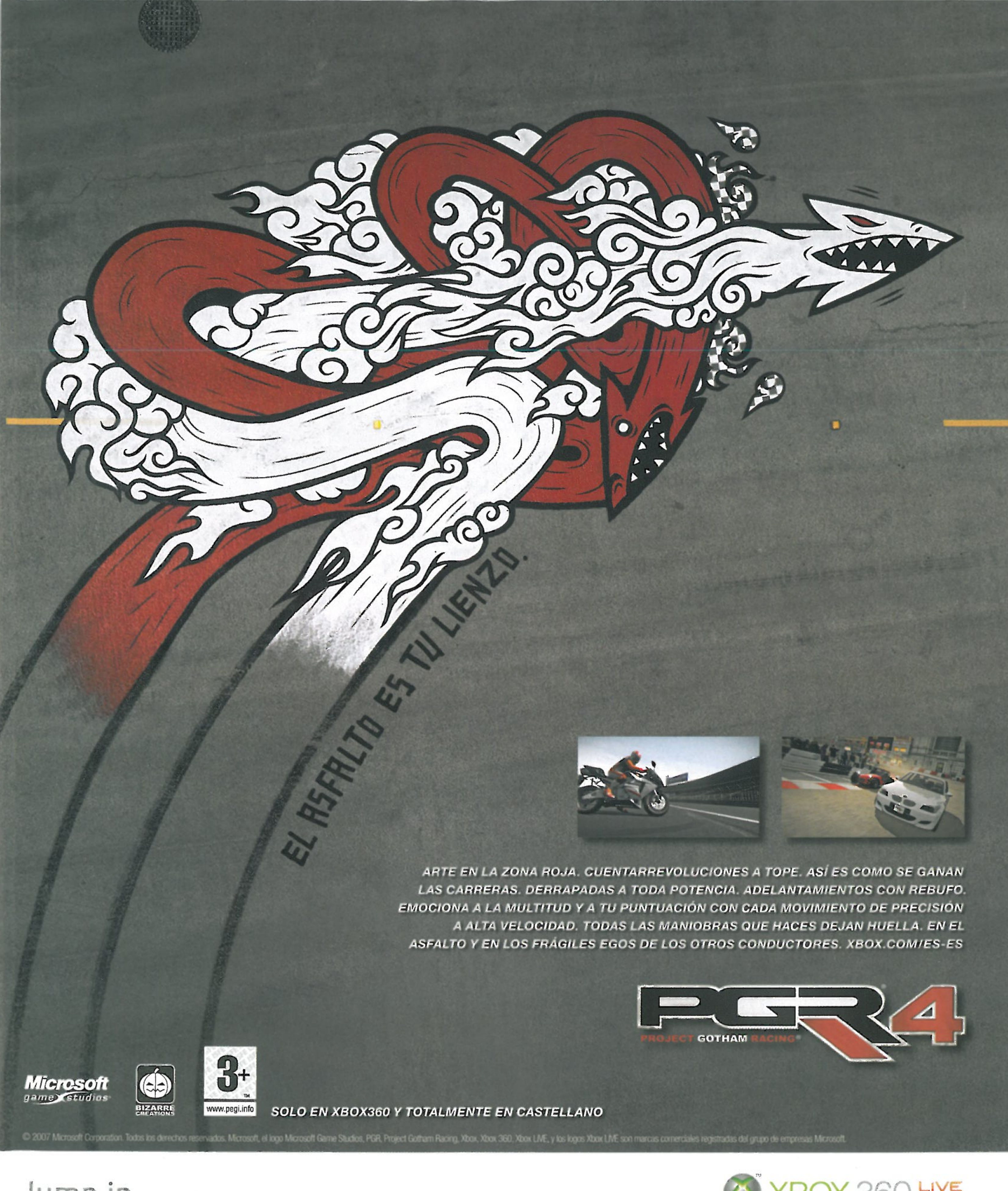
»Hasta 620 equipos en 30 ligas diferentes lo convierte en el juego más completo de fútbol

más completo jamás creado. Quizás es por la representación completamente realista de cada elemento que entra en juego, la gran cantidad de modos de juego, el editor, las noticias online o la excelente banda sonora, con Dover por bandera.

Aunque lo más seguro es que sea un poco de todo. Y si solventan a tiempo esos pequeños problemas de jugabilidad, estaremos ante una compra obligada por los amantes del balompié. La lucha por la corona, de nuevo en todo lo alto.



Sergio Ramos será uno de los cracks de este año.


EL ASFALTO ES TU LIENZO.
ARTE EN LA ZONA ROJA. CUENTARREVOLUCIONES A TOPE. ASÍ ES COMO SE GANAN LAS CARRERAS. DERRAPADAS A TODA POTENCIA. ADELANTAMIENTOS CON REBUFO. EMOCIONA A LA MULTITUD Y A TU PUNTUACIÓN CON CADA MOVIMIENTO DE PRECISIÓN A ALTA VELOCIDAD. TODAS LAS MANIOBRAS QUE HACES DEJAN HUELLA. EN EL ASFALTO Y EN LOS FRÁGILES EGOS DE LOS OTROS CONDUCTORES. XBOX.COM/ES-ES
PGR 4
PROJECT GOTHAM RACING
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
SOLO EN XBOX360 Y TOTALMENTE EN CASTELLANO
© 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos Xbox LIVE son marcas comerciales registradas del grupo de empresas Microsoft.

Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

Hay que apuntar siempre a los barriles explosivos. Esto puede ahorrarte munición.

LANZAMIENTO: OTOÑO 2007

TONY HAWK'S PROVING GROUND
EDITOR: ACTIVISION | **JUGADORES:** 1-8 | **XBOX LIVE:** SI | **PORCENTAJE COMPLETADO** 70%
DESARROLLADOR: NEVERSOFT | **PERSONALIZACIÓN:** ROPA,...

Tony Hawk's Proving Ground

El bueno de Tony llega con ánimos renovados y ganas de dar guerra

AUTOR: OXM Chema



LA PRODUCTORA DE ACTIVISION que vino hasta el O'Marisquiño de Vigo a enseñarnos el nuevo Tony Hawk's Proving Ground traía su propia Xbox en la maleta... ¡y venía para dos días! Aunque le encantó la cerveza española y el pulpo a la gallega, terminó yéndose, pero el detalle de la consola habla de lo poco que han dejado ver del juego a la prensa hasta el momento. El caso es que al final del evento pudimos hincarle el diente junto con Lisa Pérez, que nos sirvió de guía para no partirnos la cara demasiado en las calles de las nuevas ciudades implementadas en el próximo TH; que, dicho sea de paso, son: Baltimore, Washington DC y Filadelfia y que están conectadas entre sí para crear un gran escenario. A los no americanos es como si nos dicen que eso es Atlanta... pero la verdad es que las ciudades están bien recreadas, con los edificios más emblemáticos ocupando las zonas más atractivas de los niveles.

Lo que quisimos experimentar fueron las nuevas posibilidades de trucos. Más allá de modalidades de juego, que el título pueda ser completamente realizado online o que existan tres variantes (carrera, fanático y constructor), lo que al final importa es cómo se patina. La novedad, el año pasado , fue que, si durante un salto presionabas ambos sticks, te metías en el modo Nail the Trick, con el que cada stick controlaba a un pie y podías patear la tabla, moverla hacia un lado u otro. Con Nail the Grab lo que tenemos que hacer es presionar los dos sticks, mientras sujetamos el gatillo izquierdo. Una vez dentro del modo Nail the Grab ▶▶





¿ALGO NUEVO EN TONY HAWK?

TABLA ÚNICA: Cada vez que superes una misión ocnseguirás puntos que podrás canjear por material como ropa, mejoras para la tabla o simplemente pegatinas. Es una pena que no puedas crear tus propios logos para incluirlos como imagen en las tablas y personalizarlas.

NUBES NEGRAS: Aunque nunca vamos a encontrarnos condiciones climatológicas muy adversas, el tiempo en este Tony Hawk va a ir cambiando. En ocasiones habrá nubes, lluvia ligera, sol... Es seguro que no habrá tormentas ni grandes capas de nieve en las calles.

DOS NUEVAS FORMAS DE NAIL: El año pasado la serie Tony Hawk incluyó el modo Nail the Trick, por el que se pausaba el tiempo y tratábamos de usar nuestra habilidad con los pies en la tabla. Este año se introducen Nail the Grab y Nail the Manual, manos y equilibrio.

MYSPACE.COM/TONYHAWKSPAIN: La gente de Activision ha lanzado este sitio de Tony Hawk's Proving Ground en MySpace, en el que encontrarás concursos para ganar mucho material del juego y un viaje a Estados Unidos... ¡Lujazo!





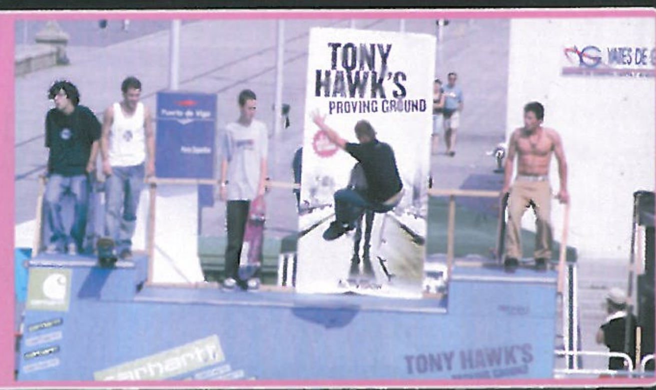
»Las condiciones meteorológicas irán cambiando en el juego





¡CUÁNTO PATÍN EN EL O'MARISQUIÑO'07!

Nunca hubiese dicho que Vigo es capital del monopatín en este país, pero desde hace siete años se convierte en San Francisco. Todos los veranos se organiza el O'Marisquiño, un festival para skaters que sigue creciendo, y este año han tenido que celebrarlo en el Club Marítimo Ciudad de Vigo, junto al puerto. Además de los mejores patinadores del país y de ofrecer un concurso con muy suculentos premios para los locos de las tablas, otras zonas ofrecían espectáculo bmx, con bicis saltando por los aires; concursos de break-dance. Y por la noche... fiestecilla a ritmo de hip-hop y rythm&blues de la tierra.
Si eres mínimamente fanático no dejes de acudir el próximo año, porque es una experiencia inolvidable. Yo lo he flipado.
www.omarisquino.com



Lo hemos jugado... y ¡lo queremos!

»Crearemos nuestras propias películas que luego podremos compartir online

Cuando estás rodeado es el mejor momento de utilizar tus habilidades peliculeras.

CHEQUEA SU WEB

Un skater que se precie va a tener siempre a Tony Hawk en su olimpo particular. Te guste o no su forma de patinar, conocerle puede ser una experiencia inolvidable y en la web www.thpgonline.com van a sortear la posibilidad de conocer al genio y además de que tu cara salga en el juego... Eso mola más.

podremos controlar una mano con cada stick, mientras cogemos la tabla. Para activar el modo Nail the Manual tenemos que presionar los sticks con el gatillo derecho pulsado y luego controlar con los sticks el equilibrio de nuestro personaje. Cuestión de tiempo lo de hacerse con ello. De eso trata THPG: de morder el polvo una vez más con los nuevos trucos... y esta vez sin sangre.

Las tres modalidades de las que hablábamos antes son: Carrera, en la que el patinador tiene que ganar trofeos y pasta para estar en la élite; Hardcore, en la que se nos platean retos muy arriesgados y con la que ganaremos más prestigio que otra cosa y, por supuesto, nunca llegaremos a llevar las pegatinas de un patrocinador, pero si que accederemos a zonas del escenario que no serán accesibles desde los otros modos. Por último, el modo constructor hace énfasis en algo que siempre demandan los patinadores: crear los mejores skateparks, ya que este THPG permite crear skateparks en cualquier parte y plantear desafíos con eso.

No querríamos olvidarnos de un elemento que es la esencia misma del patinaje: dejar constancia de lo que has hecho; es decir, poder grabar vídeos de nuestras acciones o tomar fotos. En esta ocasión, la peculiaridad es que para grabarnos habrá lugares en los que podamos poner la cámara y seremos nosotros mismos los que haremos un truco, activaremos el modo cámara, tomaremos la imagen y guardaremos el resultado. Con los vídeos ocurre lo mismo, pero además contaremos con un fantástico editor que nos permitirá retocarlo, introducir efectos, varias pistas de audio y varias pistas de vídeo. Crearemos auténticas películas que, además, podremos compartir online, algo que la comunidad seguro que aplaude. Parece que este Tony Hawk sigue en la línea, pero no ha dejado de incluir muchas novedades que sólo podemos agradecer.

EL SALÓN DE TU CASA

EL LOUNGE: Este es el nombre que han decidido darle al espacio de este Tony Hawk's Proving Ground, al que podremos acudir con todo el material de nuestro skater para guardarlo. El gran almacén es un espacio en el que podemos patinar y guardar desde tablas a trofeos, pasando por vídeos.

HAZ UN CURSO DE DECORACIÓN: Vas a necesitar darle un aire propio a este espacio, porque vas a poder invitar a tus colegas a que te visiten. Existen varios temas predefinidos. Escoge el tuyo y luego construye tu propio skate-park dentro.

TELES, MUCHAS TELES: Además de ser un sitio para patinar, el Lounge se convierte en un sitio en el que ver los logros obtenidos, entre ellos, los vídeos desbloqueados o creados, que podremos proyectar en grandes pantallas o en las televisiones que se distribuyen por el habitáculo.

EN TU CASA O EN LA MÍA: Una cosa que nos ha encantado de este Lounge es que podemos utilizarlo para reunirnos con los colegas sin que nadie más nos moleste. Organizar partidas multijugador, campeonatos,...





Los Brutes son el gran enemigo a batir en Halo 3, son fuertes y muy peligrosos.

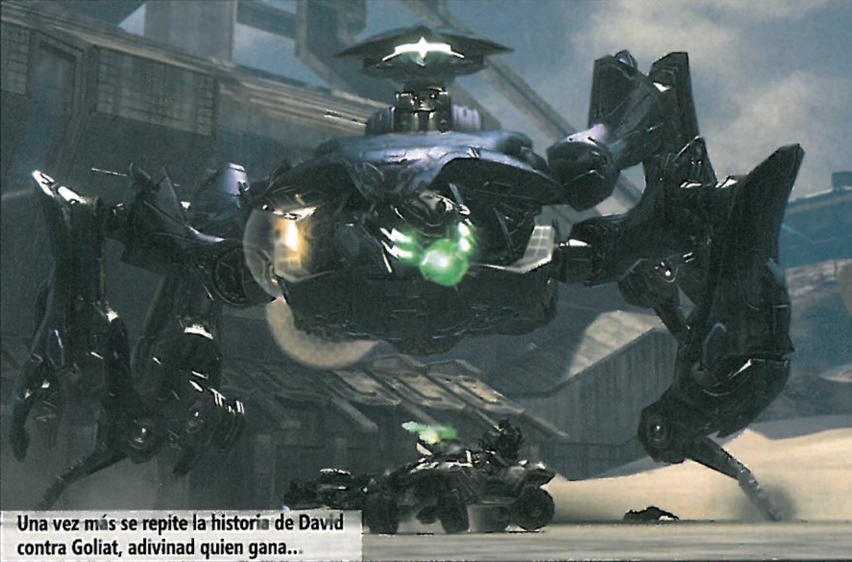
Halo 3

DETALLES

EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: BUNGIE
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-16
A TU MEDIDA: TU ESPARTANO, PERSONALIZADO
SALIDA: 26 SEPTIEMBRE

Toda historia tiene un principio y un final. Hoy toca acabar algo que empezó en un lejano anillo azul. Bienvenido a la madre de todas las batallas...

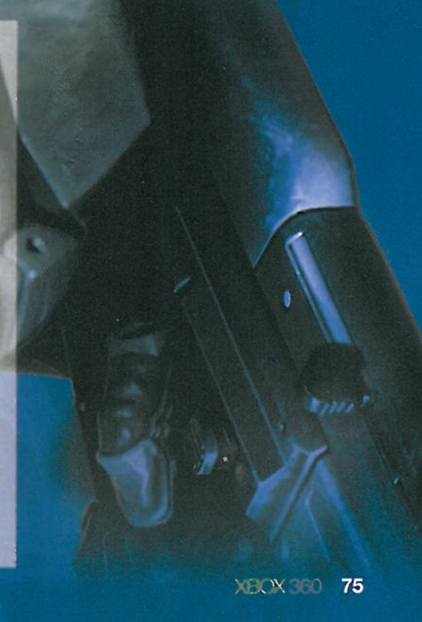

Si no te asusta su cara, aprovecha y hazle una cirugia a base de plomo.


Una vez más se repite la historia de David contra Goliat, adivinad quien gana...

AUTOR: OXM Xcast

PODRÍA DECIRSE QUE LA HISTORIA de Xbox ha corrido paralela a la evolución de ***Halo***, hasta el punto de ser casi sinónimos. Nuestro amado Jefe Maestro nacía con la consola y el punto de eclosión de la Xbox original llegó con el lanzamiento de la segunda parte. Al fin hemos llegado al punto culminante de la historia, el fin de una trilogía. Por fin podremos acabar la lucha y salvar la tierra de todos esos apestosos (seguro que huelen bastante mal) alienígenas del pacto.

Y nos llega para el sistema más potente que un ***Halo*** haya pisado: Xbox 360. ¿Significa esto que vamos a encontrar el mejor juego de la saga y por ende también el mejor shooter? Podríamos contestar a la gallega; sí, pero no. Nos explicamos: como final de la saga es increíble, maravilloso, casi perfecto...Todo lo que cualquier fan de podría esperar e incluso más. Genial hasta el punto de provocar sensaciones hasta ahora sólo al alcance de los mejores RPG japoneses. No sabemos por qué, pero, aún sin haberle visto la cara bonita al Espartano 117, todos los que hemos jugado a ***Halo*** somos él. Desde que aterrizó el Pilar of Autumn en ***Halo*** hasta el último de los títulos de crédito del juego que nos ocupa. Pero es justo en ese momento cuando nos planteamos: ¿ya se ha acabado? Han pasado unas 10-12 horas de juego y la paz ha llegado. Demasiado corto. Queremos más. Más planetas, enemigos, saltos y batallas. ***Halo 3*** es tan divertido y absorbente que cuando quieres darte cuenta todo ha terminado, quizá demasiado pronto. La culpa la tiene la brillantez con que se desarrolla el modo para un jugador, que hace que las horas se vuelvan minutos, los minutos segundos y los segundos... ya sabéis. Aún así, se acaba demasiado rápido.



▶▶ Y todo esto, sin cambiar un ápice la filosofía de ***Halo,*** que se resume en un "dispara por aquí y por allá, ahora apunta bien y aprieta el gatillo hasta que tengas artrosis". No es que no haya novedades, que las hay. Pero se resumen en un ejemplo de la manera de ver la vida de nuestros amigos yankis: más grande, más bonito, mejor. ***Halo*** sigue siendo ese juego "vehicultástico" y "futurístico", pero elevado a la máxima potencia y añadiendo un toque de excelencia técnica al nivel que solo Xbox 360 puede proveer. Además, hay que añadir el nuevo y gran ingrediente que hace que el plato que se nos presente pase de sabroso a suculento: el tono épico de todas y cada una de las batallas.

Es difícil de explicar. Es una sensación de que cada batalla puede ser la última, de que el resultado de nuestras acciones cuenta en un entorno de guerra brutal... Es algo que sólo se puede conocer tras vivirlo. Algo así como meter en una coctelera a "Salvar al Soldado

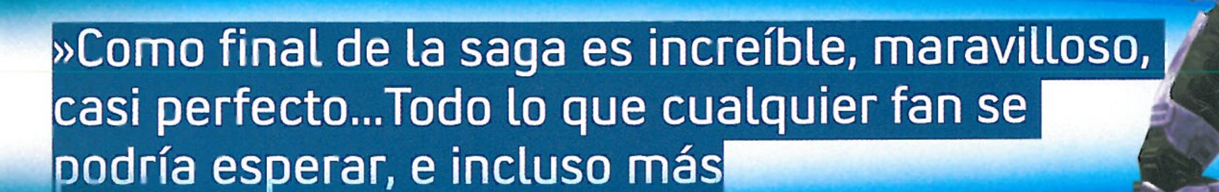
Si esta máquina te parece grande, espera a enfrentarte a un Scarab.

Nada como un compañero que los entretenga mientras les das cerita.









Ryan", "Cronicas de Riddick" y cientos de películas más, para luego mezclar y, tras servir, tomarnos un cóctel con un sabor exquisito. Podéis pensar que estamos flipando y somos demasiado fans, pero una vez en un campo de batalla montados en un tanque, con una decena de marines luchando a nuestro lado, dos Scarab con entre 5 y 10 enemigos en su lomo, varios Banshees atacándonos, más un par de brutes y algún Ghost tocando las... narices. Sólo entonces se puede tomar verdadera idea de la dimensión de esta entrega. Y más cuando, en medio de una batalla como ésta (que son muchas), nos damos cuenta que al fondo hay varias naves terrestres y del pacto luchando entre sí, en otra batalla distinta o al revés: luchando nosotros en el cielo, vemos cómo desfilan un batallón de enemigos hacia los marines. En ***Halo 3*** salvamos la tierra, acabamos la lucha y, por mucho que nos duela, el Jefe Maestro no será el único que se esfuerce en que nuestros hijos sigan pululando por las verdes praderas terrestres. Nos gustaría hablaros ahora de su gran argumento y de las sorpresas que encierra, pero es cada jugador quien vaya desgranando los misterios que encierra. Así que debemos limitarnos a deciros que ***Halo 3*** es tan divertido y fácil de jugar como siempre. Acción directa y ritmo constante de batalla. Las novedades se limitan a más posibilidades de combate con los nuevos aparatos. Que si un escudo por aquí o un regenerador por allá. Que si la nueva moto Chopper es muy "cool" y poderosa... No inventan nada nuevo, pero da igual. Es lo que todo el mundo quería, incluido nosotros. Además, técnicamente no podemos más que aplaudir el esfuerzo de Bungie, con un apartado técnico casi perfecto. Texturas plenas de detalle, escenarios amplios llenos de recovecos, animaciones excelentes, multitud de enemigos simultáneos en pantalla y efectos de luces y sombras a la altura de los mejores. Todo, a una tasa constante de imágenes por segundo que ▶▶

Los Brutes tienen varias armaduras según su rango, estos son los débiles.



'HALOCINADOS'

XBOX LIVE
Sin un modo multijugador a la altura de las circunstancias, probablemente Halo no habría llegado hasta donde está: en el trono de los shooters subjetivos. Para esta tercera entrega podremos encontrar todo lo que pudimos disfrutar en las anteriores entregas y un buen puñado de novedades que le hacen verdaderamente único.



MODO MULTIJUGADOR
Para empezar, tenemos lo que todo Halo debe tener: once escenarios repletos de detalle, 30 modos de juego, 16 jugadores simultáneos y un número tan elevado de armas, gadgets y vehículos que se hace difícil enumerarlos. Se dice rápido, pero es mucho. Además, el diseño de cada uno de estos elementos está tan cuidado que la mezcla de éstos convierte a esta parte del juego en algo capaz de proporcionar infinitas horas de diversión a quien se aventure a dejarse enganchar.

CAMPAÑA COOPERATIVA
Para todos aquellos que se quejaron de que en *Halo 2* no se podía jugar cooperativo a través de Xbox Live llega este modo, que permitirá a cuatro personas unir fuerzas en la lucha contra el pacto. El jugador 1 encarnará al Jefe Maestro, y el 2, al Inquisidor, mientras que los jugadores 3 y 4 serán dos Elite colaborando con las fuerzas terrestres. Además, podrán competir por la mejor puntuación en los capítulos que hayamos terminado.

Si te parece que hay muchos enemigos, espera a jugarlo tú mismo.

»Una bomba de relojería en 360

garantizan una suavidad superior. Pero para ser sinceros, no es perfecto tampoco en este apartado. Juegos como Gears Of War han demostrado que se puede hacer más, aunque esta vez tiene la excusa de que los escenarios son mucho más amplios, lo que obliga a los desarrolladores a limitarse un poco con el trabajo de texturas y los filtros gráficos. Puede parecer una excusa barata, pero, aún así ***Halo 3*** luce extraordinario. Además, a todo esto hay que añadir esos caramelitos que tanto nos gustan que nos pongan en la almohada, como son el modo multijugador (incluyendo un cooperativo que pasará a la historia), la forja o el teatro de repeticiones de los que os hablamos en la última página de este análisis y que no hacen más que redondear un juego que roza la perfección con los dedos, pero que no llega por deméritos propios. Aún así estamos ante una de las historias más grandes jamás contadas: una verdadera joya para todos los fans de la saga y uno de los grandes títulos de acción en Xbox 360. Lo tiene todo: historia, tiros, emoción y un multijugador genial, que merece por sí mismo mención aparte. No se puede dejar pasar. ***Halo 3*** hay que disfrutarlo hasta el último de los títulos de crédito u os quedaréis sin saber el final.

QUIÉN ES QUIÉN EN HALO 3



El Espartano 117, Jefe Maestro, es un soldado modificado genéticamente y la última esperanza en la lucha contra el Pacto.



Cortana, la inteligencia artificial que acompaña a nuestro protagonista, está perdida en el espacio. Pero, ¿para siempre?



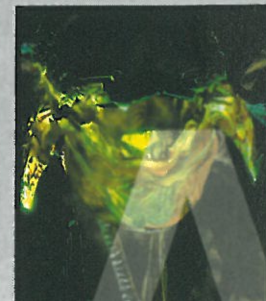
El Inquisidor, un Elite con un objetivo común al bando humano y que acaba luchando codo con codo con el Jefe Maestro.



El Sargento Johnson es el otro gran gladiador de la especie humana. Ha sobrevivido a incontables batallas.



Miranda Keyes, la hija del comandante del Pilar of Autumn, es una avezada piloto y esta dispuesta a lo que sea por la victoria.



Gravemind, la conciencia de esa plaga llamada los Flood. Nadie conoce que es lo que trama, pero seguro que no es nada bueno.




Los peones siempre acompañan a las patrullas enemigas, son carnaza.

CUANDO BAJA EL TELÓN

Sabemos que el modo para un jugador es corto. Por eso precisamente los chicos de Bungie han introducido varios extras para cuando consigamos acabar la historia principal que ayudan a aumentar la rejugabilidad de Halo 3 añadiendo una nueva dimensión a las aventuras del Jefe Maestro. En primer lugar, encontramos las calaveras. Escondidas por cada una de las misiones tendremos que encontrarlas para desbloquear logros y nuevas opciones sobre la IA del título. Un simple ejemplo de esto es la calavera mítica, que desbloquea un nuevo nivel de dificultad más allá del legendario.
Además, se han sacado de la manga un nuevo modo de juego, una especie de modo por puntuación en los niveles que hayamos superado y que además de desbloquear más logros sirve para las futuras clasificaciones online. Puede ser un pique bastante serio, sobre todo con cuatro jugadores simultáneos luchando por acabar con los enemigos para tener la mayor puntuación en cada capítulo. Y si a esto le añadimos la Forja, el teatro, el apoyo de Bungie.net y el siempre excelente modo multijugador para hasta 16 jugadores a la vez, tenemos como resultado que podremos pegarnos al mando como mínimo hasta la próxima Navidad, en la que saquen un título que se acerque a este *Halo 3*.

EDICIÓN ESPECIAL
Os gusta, ¿eh? Pues se trata de la edición limitada que Microsoft tiene preparada para el juego más importante del año.

MÁS ALLÁ DE HALO

LA FORJA
Un editor de los componentes y reglas de cada mapa. Añade, quita o modifica vehículos, obstáculos, armas o mejoras y colócalos donde te venga en gana dentro de los límites originales del mapa para luego jugar en ellos con tus amigos. Además, se puede modificar en tiempo real mientras se está luchando, lo que añade un plus de diversión a la batalla.

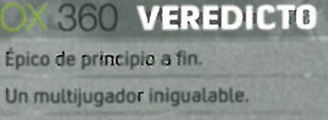
SALVAR PELÍCULAS
Nuestras acciones no pasarán al olvido. Tanto en el modo historia como en el multijugador podremos salvar la "película" de nuestras acciones para luego verla de la manera que mejor nos parezca con hasta otros 3 amigos simultáneamente, pudiendo incluso salvar capturas de pantalla o compartir nuestras mejores peleas con gente a través de Xbox Live.

XBOX 360 VEREDICTO

HALO 3

- ✓ Épico de principio a fin.
- ✓ Un multijugador inigualable.
- ✓ Doblado al castellano.
- ✓ Alcanza lo esperado.
- ✗ Se hace algo corto

PUNTUACIÓN
LA BATALLA FINAL EN SU PUNTO MÁS ÁLGIDO



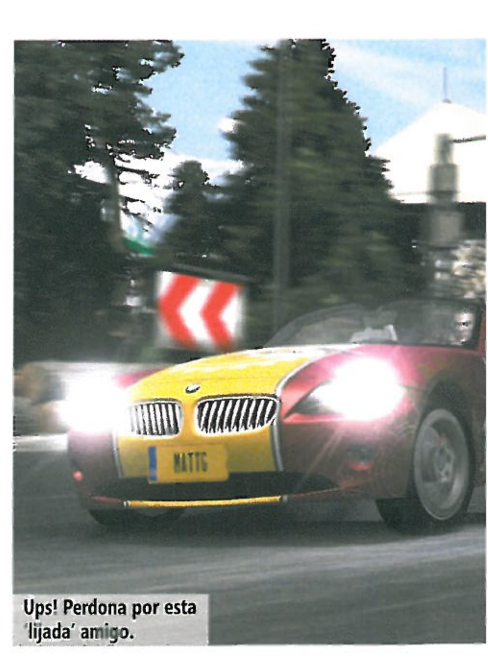
Juiced 2: Hot Import Nights

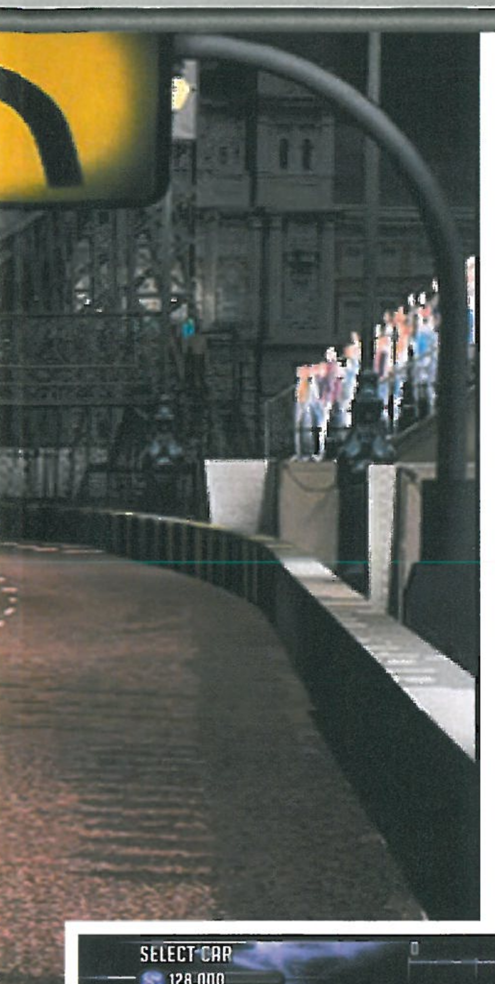
Pisa el pedal, quema goma y prepárate para un derrape a lo bestia



AUTOR:

AÚN HAY GENTE que, cuando pasa un coche tuneado, señala con el dedo y dice a sus compañeros: "¿Has visto que coche más cutre?". Seamos sinceros: el tuning en España apesta por todas partes. Eso es porqué aquí hablamos mayoritariamente de coches de baja gama, pintados con colores chillones y con cristales tintados de negro y un "chunda-chunda" como música de acompañamiento. En el resto del mundo, el circo del tuning va mucho más, incluyendo chicas guapas, verdaderos bólidos con centenares de caballos de potencia y cierto glamour, que aquí, por alguna razón, se ha quedado en el camino. De esto último va ***Juiced 2: Hot Import Nights,*** aunque es algo que se adivina al leer el subtítulo que se le ha agregado a la saga, pues se trata de uno de los grandes espectáculos automovilísticos actuales (al menos en Estados Unidos), con cochazos compitiendo por calles cerradas al tráfico, mientras miles de personas disfrutan del circo del automovilismo. Ahora ese mundo llega a Xbox 360, ampliando su escenario a todo el planeta Tierra con circuitos que van desde el Coliseo romano a las calles de Tokyo, con muchas paradas de por medio. Por tanto, lo que vamos a encontrar es aquí son carreras con hasta 10 rivales en circuitos nocturnos imaginarios, basados en localizaciones reales, pero con un toque tan arcade que hasta el menos hábil de los jugadores inútiles podría hacer una buena carrera. Este toque arcade le sienta bien al juego, aunque es quizá demasiado superficial, pues dado el fácil manejo de cada coche, gana quien tiene un coche más rápido, no el mejor. Y más, con el sistema de nitros autorecargables al derrapar. Al menos hay un largo


Ups! Perdona por esta 'lijada' amigo.

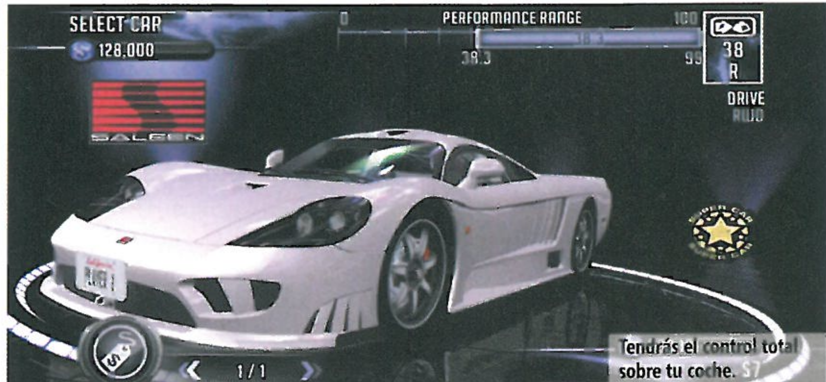


camino hasta tener un coche competitivo de verdad. Primero hay que elegir entre más de 100 licencias de coches reales, luego pasar por el abanico de piezas, con más de 2000 licencias. Para personalizar cualquier detalle que se nos ocurra, sólo falta poder poner unos dados colgando del retrovisor, porque opciones no nos van a faltar, aunque sólo sea "maquillaje" de cara a la galería. Y después de eso, tener dinero para pagarlo. El dinero se consigue corriendo en una amplísima variedad de pruebas, que se dividen en tres categorías: carreras, derrape y apuestas. Cada una de ellas, con multitud de variantes, que no dejan lugar al aburrimiento más que en los prolongadísimos tiempos de carga. Todo ello, sazonado con unos toques de originalidad destacables, como es el sistema de ADN, que se supone recoge el estilo de conducción de cada piloto, para luego poder descargarlo de Xbox Live y hacer como que juegas con un rival real. Buena idea, aunque en la práctica se traduce en un "cuanto más juegues mejor es tu ADN". Otro punto a favor es el sistema de visionado, que promete hasta 1000 personas viendo una carrera o las apuestas, tanto de dinero como los Pink Slips, donde lo que te juegas es tu coche, haciendo que la

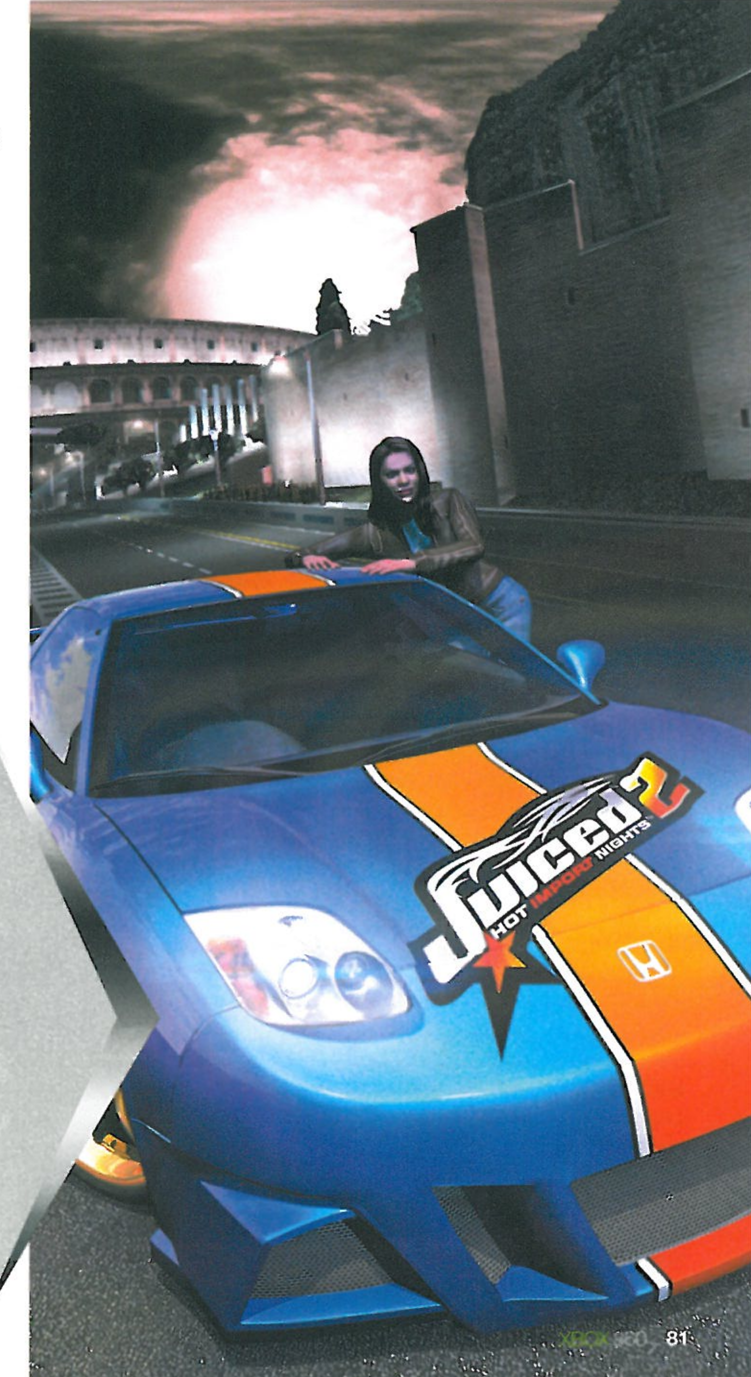
JUICED 2: HIN — DETALLES

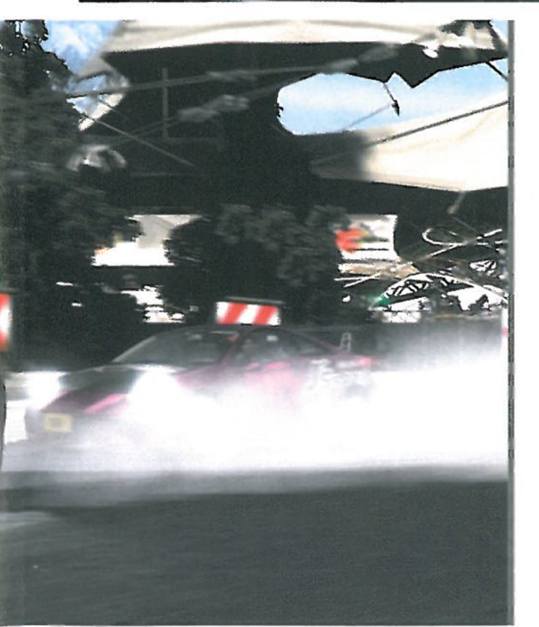
EDITOR: THQ
DES: JUICE GAMES
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-10
LANZAMIENTO: OCTUBRE
PERSONALIZACIÓN: TU COCHE A MEDIDA

»Si eres fan del tuning y de la velocidad, Juiced 2 te ofrece una buena ración de ambas



Tendrás el control total sobre tu coche.





EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

Las pruebas que encontraremos en Juiced 2 son de lo más variadas. En la parte de carreras encontraremos retos a la habilidad, como pueden ser carreras en equipo, retos personales, apuestas de conductor o carreras de eliminación, por citar solo algunos ejemplos. Por el otro lado, los retos de derrape, encontramos tanta o incluso más variedad, con carreras de derrape, eliminación por puntos, clasificatorias... Parece que en este aspecto sí que se han devanado los sesos las mentes pensantes de Juice Games.



CADA COCHE SERÁ DISTINTO Piezas a tutiplén por todas partes

El eje central de éste y todos los juegos de tuning es la personalización de cada máquina. En Juiced 2, además de contar con todas esas opciones que siempre hemos visto en otros juegos de carreras (llantas, alerones, capó, parachoques...), intenta llegar más lejos, pudiendo incluso cambiar detalles, como el asiento o el volante. En ocasiones puede parecer que no hay demasiadas opciones, pero, en general, se sitúa por encima de la media en este aspecto. Y si a esto le añadimos el taller de pintado de la señorita Pepis, con decenas de opciones sólo para la pintura, y centenares de posibilidades si hablamos de pegatinas, vinilos y demás parafernalia automovilística. La verdadera pena

»Habrá miles de combinaciónes

es el hecho de que se ha eliminado cualquier refinamiento en la puesta a punto del vehículo, dejando de lado una de las características principales de su antecesor: el realismo en las características mecánicas de los vehículos. Se trata del pequeño precio que hay que pagar al acercarse demasiado al cenagoso terreno de los arcades de videojuegos. Al menos, la variedad de opciones es tan amplia que se hará realmente difícil encontrar otro coche igual a través de Xbox Live, por lo que cada vehículo representará a su conductor. Y más, teniendo en cuenta que podremos incluso editar a nuestro personaje con multitud de peinados, atuendos y estilos. Rizando el rizo. Sólo falta que, después de pasar nuestro tiempo creando algo único, lo perdamos en una carrera Pink Slip. Habrá que andarse con cuidado, que Xbox Live está repleto de avispados...

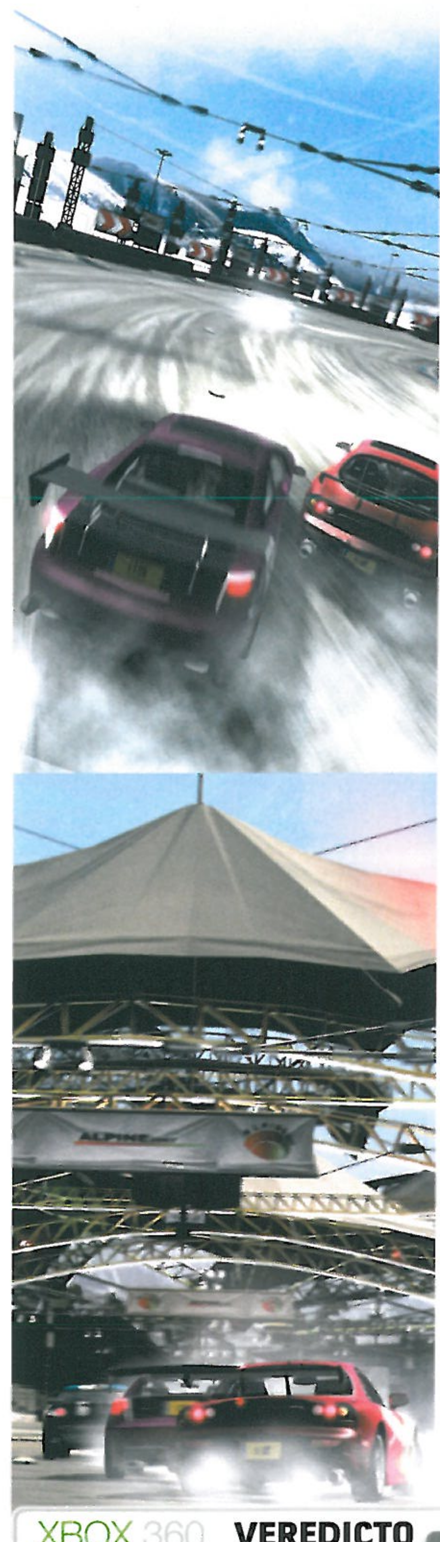






tensión exude por todos los poros de los jugadores...Y además hay que añadirle un modo multijugador a la altura de las circunstancias, con hasta 10 amigos luchando en carrera y jugándose los cuartos.
Hasta este punto, todo pinta bastante bien; pero, como todo en la vida, tiene su lado malo. A las ya mencionadas cargas de minutos entre carrera y carrera, hay que añadir un nivel técnico muy por debajo de las posibilidades de una consola de nueva generación, con texturas en baja resolución y un modelado de los coches simplemente correcto, cuyo sistema de daños se ve superado por el de cualquiera de sus competidores en el género de carreras. Además, aunque el modo para un jugador es divertido, se convierte en algo tan fácil por momentos que llega a dejar de motivar al jugador. La música tampoco es demasiado inspirada, cayendo en la mediocridad, salvando el apartado sonoro del doblaje a nuestro idioma, realizado con sumo cuidado y detalle. A esto hay que añadirle detalles que, aún sin ser determinantes, empeoran la valoración de ***Juiced 2,*** como son la demasiado amigable IA, o el aburrido sistema de mejoras mecánicas, que se resume en tener que superar tediosas pruebas para poder añadir nuevas prestaciones a nuestro vehículo. Haciendo un símil automovilístico, puede decirse que ***Juiced 2*** es como Nick Heidfeld en Formula 1: tiene cualidades, pero su coche no da para ganar la carrera.





XBOX 360 VEREDICTO

JUICED 2: HIN

- Tuning con el máximo detalle
- Accesible desde el principio
- Modo multijugador muy logrado
- Nivel técnico por mejorar
- Facilón por momentos

PUNTUACIÓN

UN BUEN JUEGO AL QUE HAY QUE PULIR



Medal of Honor: Airborne

La saga bélica por excelencia vuelve a brillar como en sus mejores momentos



PARA EL QUE SUSCRIBE, disfrutar de un nuevo *Medal of Honor*, diseñado específicamente para las consolas de nueva generación es un verdadero placer. Se trata de la saga que empezó la fiebre por los shooter basados en la Segunda Guerra Mundial, y aún tiene sitio en el corazoncito de jugón de mucha gente. Desafortunadamente, desde los triunfales inicios de la saga ha pasado demasiado tiempo, y demasiadas entregas algo mediocres han acompañado a la licencia estos últimos años. De hecho, mucha gente piensa que su trono ha sido arrebatado por *Call Of Duty*, de la que estamos a punto de recibir una cuarta entrega, tercera en Xbox 360. Además, y sin temor a equivocarnos, podemos afirmar con seguridad que estamos ante la mejor entrega de la saga en mucho tiempo. A priori, las novedades invitan al optimismo. La prometida libertad de acción, que se traduce en un aterriza donde quieras dentro del mapa, ayuda bastante. A partir de ese momento se abre un abanico de ▶▶

CON EL FUSIL AL HOMBRO Con la práctica se llega a la perfección



Al matar a alemanes, un medidor en la parte derecha de la pantalla se rellena. Al hacerlo, el arma que estemos usando se mejora. Se tratan de mejoras reales que usaron los soldados en el campo de batalla, como por ejemplo un cargador mejorado para la ametralladora o añadir una bayoneta a tu escopeta. Se pueden incluso mejorar las granadas, algo de agradecer a pesar del extraño sistema de cambio de armas. La cosa es estar preparado para cualquier vicisitud.



Primero dispara y luego comprueba si era un enemigo.

MOH: AIRBORNE	
DISTRIBUIDOR:	EA
DESARROLLADOR:	EA
JUGADORES:	1
ONLINE:	2-16
LANZAMIENTO:	YA
PERSONALIZA:	N/A

DETALLES

Todas las misiones comienzan en un avión a punto de saltar.

Elige bien donde aterrizas. Es vital.

»La libertad en las misiones y el sistema de mejoras en las armas han traído aire fresco a la saga



En el juego puedes mejorar tus armas a tu gusto.



Observa el mapa y elige la zona donde empezar.

posibilidades, que incluyen matar a docenas de soldados nazis en distinto orden y posición, desactivación y activación de elementos explosivos, disparos por doquier y algún que otro aliado, no demasiado reactivo a nuestras acciones. Todo pinta bien, incluso existe un sistema de mejora de habilidades con las armas al más puro estilo RPG, que puede llegar a convertirnos a algo parecido a un supersoldado, según el arma que utilicemos. Incluso el diseño de cada uno de los escenarios de las siete campañas que forman la aventura principal está realizado con un cuidado extremo. Pero todo se acaba demasiado pronto. Y no nos referimos a pronto porque uno se lo pasa tan bien que el tiempo vuela y llevas jugando siete horas del tirón, sino a pronto de: "¿Ya?. Si todavía ni es de noche". Porque, como hemos dicho, las campañas son siete, empezando por la reconquista de Sicilia, en la operación Market Garden, hasta el asalto a una torre a las afueras de Berlin. Pero es que en las mentes de EA campaña significa misión, y

BOYD TRAVERS

El protagonista de la historia tiene nombre y apellidos. Se llama Boyd Travers y es un veterano de la 82 división aerotransportada. Que acabe con su vida al final de la aventura es cosa de cada jugador.

XBOX 360 VEREDICTO

MOH: AIRBORNE

- ✓ Libertad de acción
- ✓ Sistema de mejora de armas
- ✓ Engancha de principio a fin...
- ✗ ...aunque el fin llega muy pronto
- ✗ IA poco trabajada en ocasiones

PUNTUACIÓN

TOMA TIERRA CON BUEN PIE



¿Has saltado en paracaídas sobre un campo de batalla?

Consigue mejorar las armas a tu gusto y domina la acción.

Los modos multijugador son un regalo para todos los fans.

Echar un vistazo al mapa desde el aire ayuda y mucho.

pueden acabarse todas ellas en una sola sesión de juego, completándolo en menos horas que dedos tiene una mano. Pero mientras dura es muy divertido. El hecho de tener cierta libertad de acción (que en la práctica no es tal), la ambientación y el ritmo frenético que se impone tras el aterrizaje de nuestro soldado convierten a ***Medal Of Honor Airborne*** en un juego realmente divertido, a pesar de sus fallos, que no son pocos. Y es que aparte de ser tan corto, el juego no está en nuestro idioma, la IA en general es mejorable y el esquema de control es algo complejo, algo que se nota en los momentos de mayor tensión. Pero, repetimos, es divertido mientras dura, y además es muy rejugable por el hecho de caer en paracaídas y poder hacer así cada campaña de varias maneras diferentes.
Otra cosa es que se disponga de una cuenta gold de Xbox Live, puesto que el apartado de opciones online se encuentra también de lo más surtidito. Con todas las opciones del modo para un jugador; es decir, aterrizajes en paracaídas, mejora de habilidades... Con una gran estabilidad de línea y mapas para aburrir. Si hubiera que ponerle un pero sería lo estático de cada uno de los escenarios, pero eso es algo que también ocurre en el modo para un jugador, con lo que ya queda algo más disimulado. Podría haber sido ya algo extraordinario si se les hubiera ocurrido incluir algún modo cooperativo en el modo historia, pues la brevedad de las campañas invitan a que las juguemos más de una vez. Pero no ha podido ser.
A pesar de todos los pequeños fallos, la sensación que nos ha quedado con este ***Medal of Honor Airborne*** es muy grata, sigue sin llegar al grado de excelencia del que gozó la saga en sus inicios. Pero algo es algo.

»La libertad, la ambientación y el ritmo frenético tras cada aterrizaje merecen la pena

APUNTA, DISPARA Y CORRE



Ante una situación peliaguda siempre hay varias opciones. La más segura es usar el rifle de francotirador, apuntar con tranquilidad al enemigo en plena cabeza, apretar el gatillo y... acabar con él de un solo disparo, para que no tenga oportunidad de vengarse o avisar a sus compañeros.

Fatal Inertia

Llega a 360 el género de las carreras en gravedad cero sin adrenalina

AUTOR: OXM Chema



VALE, RECONOZCO QUE YO ME HE picado jugando a ***Fatal Inertia,*** pero es que soy un simplón y me van los juegos sin carisma. Eso es lo que le falta a este ***Fatal Inertia.*** Ni los vehículos llegan a partir la pana como para que nos quedemos totalmente enganchados a sus piruetas y acrobacias a lo largo de los circuitos, ni éstos —los circuitos, claro— son tan impresionantes que te dejen sin respirar los tres o cuatro minutos que duran las carreras de media. No hay ni siquiera un modo que sea demasiado bruto como para que le pongan un +18 en la caja. A este título... le falta un algo, una chispa que le haga permanecer más de la cuenta dentro del "giradiscos" de nuestra consola. Ese algo es la velocidad.

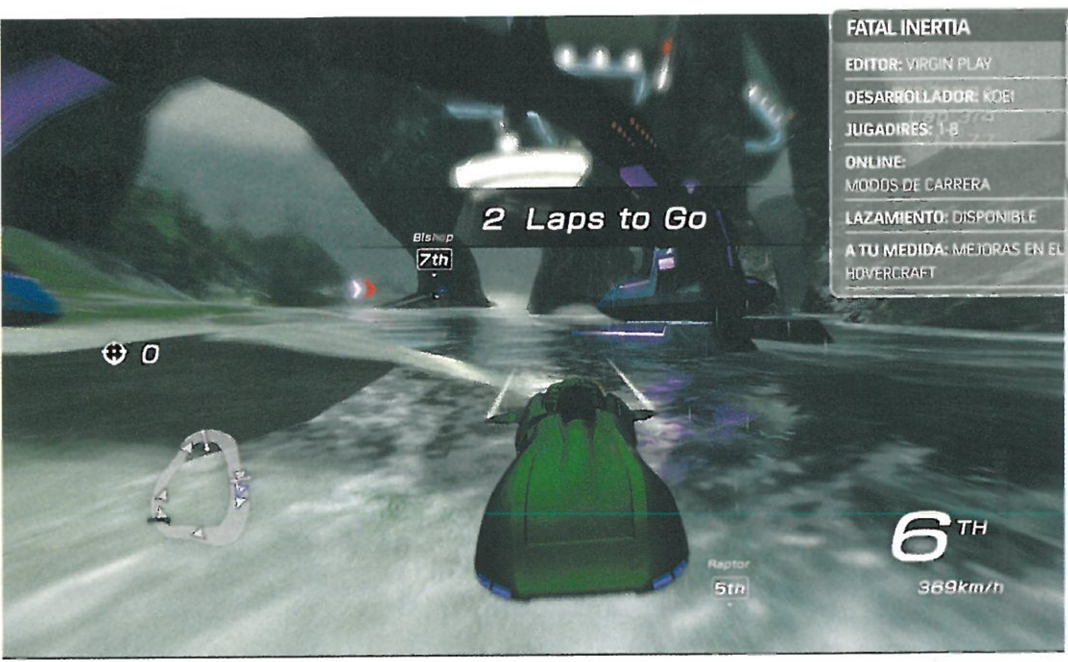
Todo título de carreras aéreas o no que se precie a pegar nuestras posaderas al asiento requiere de este ingrediente mágico, la sensación de una enorme velocidad. Más aún cuando se alcanzan velocidades superiores a los 350 km/h. Si alguien se acuerda de Quantum Redshift, un título similar editado por Microsoft para su consola Xbox original, le pasaba exactamente lo mismo. Ni siquiera los personajes, que entonces tenían cierto protagonismo, tenían carisma, y la velocidad que en aquél todavía era un poco más exagerada que en éste, se perdía entonces con golpes con otros vehículos, igual que ahora ocurre con los continuos percances en carrera por las

MISIL FATAL

Las armas se han de tener en cuenta en el sistema de control basado en la física. No son armas convencionales; no te destruyen directamente, sino que sirven para desestabilizar el manejo. El misil se puede usar para propulsarnos o para lanzar a un oponente fuera de la pista.



No se trata sólo de correr, sino de tener control sobre la nave.



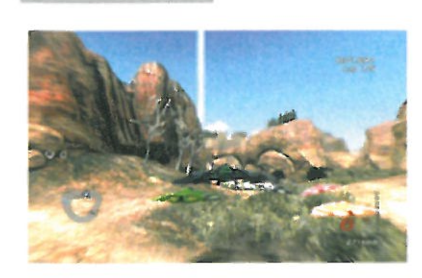
FATAL INERTIA — DETALLES

EDITOR: VIRGIN PLAY
DESARROLLADOR: KOEI
JUGADIRES: 1-8
ONLINE:
MODOS DE CARRERA
LAZAMIENTO: DISPONIBLE
A TU MEDIDA: MEJORAS EN EL HOVERCRAFT





»Quitarle la posibilidad de ir rápido a cualquiera que esté jugando a un juego de carreras es como eliminar las balas en un shooter



armas magnéticas. Puede que como idea para el desarrollo del juego pareciese ingeniosa, incluso divertida, pero quitarle la posibilidad de ir rápido a cualquiera que esté jugando a un juego de carreras es como eliminar las balas en un shooter o las sombras en un juego de sigilo... Se acaba la gracia.

Y eso, que el juego está bien hecho. La física de las "naves" es envidiable. Más aún: el hecho de que cada circuito cuente con una enorme cantidad de desniveles, zonas de agua, saltos, y demás hace que vayamos rebotando de un sitio a otro, hasta que somos capaces de hacernos con el control de la aeronave. Y es un buen punto del juego que realmente no se explota al máximo.

Y digo esto porque lo que ocurre cuando perdemos el control es que directamente pasamos a ser octavos (las carreras son de ocho en el modo carrera) y, si el golpe es fuerte, es muy improbable que lleguemos hasta el primer puesto de nuevo. Es decir... demasiada sensibilidad y poca velocidad. Otra vez con la misma cantinela.

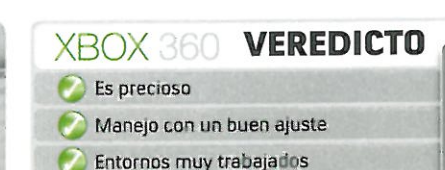
Este mismo juego, con un poco más de flexibilidad y con alguna variación en el modo carrera —que se hace demasiado repetitivo en cuanto al tipo de competiciones— podría haber sido otro WipEout.

Y eso que cuenta con unos entornos excepcionales, unos vehículos que, más o menos, están a la altura y, eso sí, un modo online que, seguro, aporta muchas más horas de juego (aunque no podemos incluirlo como parte de nuestra valoración, porque no lo hemos podido probar). ***Fatal Inertia*** nos tememos que va a tener eso... una inercia fatal hacia el olvido, como otros tantos.

MULTIJUGADOR

No hemos tenido la oportunidad de probar el modo multijugador online. Es posible que Fatal Inertia le saque un enorme partido a esta modalidad creando campeonatos online, pero como juego de un solo jugador se queda un poquito escaso...

XBOX 360 VEREDICTO — FATAL INERTIA



- Es precioso
- Manejo con un buen ajuste
- Entornos muy trabajados
- Se hace muy difícil rápidamente
- Se nos queda un poco escaso de modos

PUNTUACIÓN

¿Y SI HUBIESE ALGO MÁS QUE CORRER Y DISPARAR?



Blazing Angels 2

Secret Missions of WWII

Aviones de guerra fáciles de pilotar y misiones que se lían de lo lindo

AUTOR: OXM Chema



SOBREVOLAR EL TERRITORIO enemigo no es cosa de cobardes si hay mil ojos mirando al cielo. ***Blazing Angels 2*** nos lleva hasta un montón de exóticos escenarios de la Segunda Guerra Mundial, sobrevolando ciudades como París, Roma o El Cairo. Espectacular a la vista y grandioso como experiencia paisajística. Eso sí, la visita no va a ser nada tranquila. Cuando no tengamos decenas de baterías antiaéreas colocadas en el suelo ocupado por los alemanes, aparecerán los aviones de los enemigos para tratar de derribarnos o un enorme zeppelín que nos hará la visita a las pirámides de Gizeh algo más que imposible. Lo que se siente ahí arriba es todo lo contrario al miedo. Aunque a muchos nos asuste enfrentarnos a juegos de aviones porque pensamos en aquel infumable tomo tipo Biblia que venía con el Microsoft Flight Simulator y en aquellas tardes tratando de subir el tren de aterrizaje, ***BA2*** es todo lo contrario. Es asequible para cualquier jugador y tan arcade en su control, que a los diez minutos estás haciendo piruetas y apostando con tus colegas a que eres capaz de pasar por debajo del puente sin pegártela. Eso lo pensaron también los desarrolladores y decidieron que sería muy buena idea lo de incluir zonas de acrobacia por las que pasar para que los pilotos ganasen prestigio (que en el juego se termina traduciendo en mejoras para los aviones). Así que ciertos puntos están marcados con señales de acrobacia y de nosotros depende la espectacularidad con la que la tratemos de afrontar. Y eso, en medio de la guerra. Porque esto es una guerra. En ocasiones no lo parecerá porque las misiones requieren más sigilo o menos tiros para ser claros, pero son las menos. A la mínima nos están tratando de derribar, pero para protegernos, además de comprar mejoras para el fuselaje, contamos con todo un equipo de pilotos que nos acompañan y un sistema de órdenes a través de pad digital (la cruceta, vaya) muy simple, que se resume en proteger o atacar, y luego, según las veces que pulsemos los botones iremos



En francés, s'il vous plaît...



Las órdenes al escuadrón se hacen desde el D-Pad.



Algunos de los entornos en los que volaremos son sorprendentes.



Hay niveles que requieren un pilotaje sigiloso.



BLAZING ANGELS 2

DETALLES

EDITOR: UBISOFT

DESARROLLADOR: UBISOFT ROMANIA

JUGADORES: 1-2

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE FEATURES: CO-OP, CAPTURAR LA BANDERA, SYSTEM LINK

A TU MEDIDA: AVIONES

El radar de la izquierda nos sirve para identificar a los amigos, en azul, objetivos principales, en rojo, secundarios, en naranja, munición, en amarillo, y zonas de vigilancia marcadas con círculos.







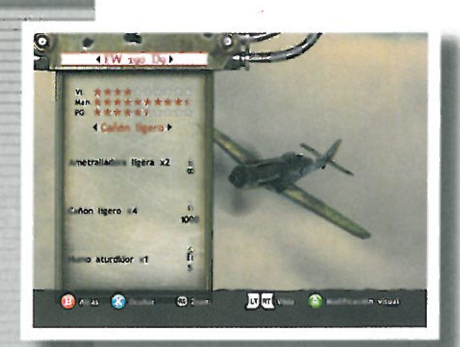
»A la altura del clásico de Xbox Crimson Skies

con uno, dos o tres pilotos a cada posición. También hay pilotos que son especialistas en reparar, en atacar, el cubrir los flancos. Todo pensado.

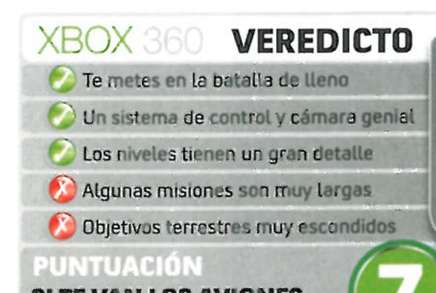
Con un avión en nuestras manos, la sensación de libertad que produce volar, la seguridad que da el ver cómo se cumplen las misiones una a una, la primera pega que encontramos al juego es cuando las misiones dejan de ser variadas y se empiezan a repetir. Una sensación de agobio y 'déjà vu' nos invade, pero así de aburrida era la guerra mundial. Además, la línea argumental, a pesar de contar con la chica de la película, tampoco es que enganche del todo como para convertirse en un trauma no acabar el juego. Esperemos que el modo online dé al juego ese toque final que lo haga definitivamente apetecible, como ya lo hace su enorme jugabilidad, a la altura del ya clásico de Xbox *Crimson Skies: High Road to Revenge*.

TUNING EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Desde el primer momento en que te montas en el avión puedes acudir al Hangar para trastear un poco con los aviones que tienes. A medida que avances en el juego, el número de aviones disponibles será mayor y mayor, así como las armas con las que vienen equipados, porque podrás ir comprándolas con los puntos de prestigio que se obtienen en las misiones. Además, cada uno de los aviones se puede modificar un poco gracias a un editor que permite cambiar los colores del fuselaje, así como añadirela algunas marcas que se van desbloqueando poco a poco.
Existen esquemas de pintura especiales que se desbloquean cuando según avanzamos.







XBOX 360 VEREDICTO

BLAZING ANGELS 2

- ✓ Te metes en la batalla de lleno
- ✓ Un sistema de control y cámara genial
- ✓ Los niveles tienen un gran detalle
- ✗ Algunas misiones son muy largas
- ✗ Objetivos terrestres muy escondidos

PUNTUACIÓN

SI TE VAN LOS AVIONES ARCADE... ¡MADRE MÍA!

7



Two Worlds

Al fin podemos disfrutar de la última creación de Zuxxez

AUTOR: OXM Clapillo

HACE YA UNOS CUANTOS MESES que dimos un primer vistazo a ***Two Worlds***, allá por febrero. Ahora, más de medio año después y tras múltiples retrasos, por fin está a la venta este esperado RPG. El juego nos sumerge en una aventura medieval, en la que tendremos que tomar decisiones según avancemos en nuestro camino. Según lo que elijamos en cada momento, así transcurrirán las cosas, por lo que hay que pensar bien qué es lo que decidimos en cada ocasión.

El mundo por el que nos movemos está muy detallado, se nota que se ha cuidado cada elemento para crear una atmósfera lo más inmersiva posible. El problema está en que no se ha conseguido una buena optimización, ya que sufre casi los mismos problemas gráficos que en su versión beta, con un *frame rate* que en ningún momento supera los 30 fps y no da ninguna sensación de fluidez. Además, muchas veces da la sensación de que a la consola le cuesta cargar las texturas, aunque realmente no es por limitaciones técnicas. A estas alturas ya hemos visto juegos con unos gráficos por el estilo y se mueven sin problemas.

Se notan las influencias que ha tenido ***Two Worlds***. Sólo con ponerlo, en un primer momento nos recuerda a *Oblivion*. El estilo es muy parecido; además, es muy completo a la hora de

NO TE PIERDAS

Cuando se nos van asignando misiones a lo largo del juego, en el mapa se nos mostrará el punto exacto al que tenemos que ir para realizar la misión. Sin duda, es algo que se agradece en mundos de este inmenso tamaño y casi nunca nos perderemos por las tierras de Antaloor.

TWO WORLDS

DETALLES

EDITOR: NOBILIS

DESARROLLADOR: ZUXXED

JUGADORES: 1-8

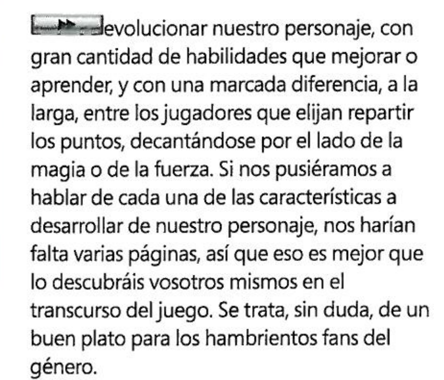
ONLINE: 2-8 JUGADORES

LAZAMIENTO: DISPONIBLE

A TU MEDIDA: MEJORA TU PERSONAJE A TU GUSTO

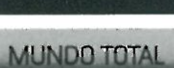
Un mundo inmenso para explorar y tomar decisiones.

»Consigue y mejora tus habilidades



evolucionar nuestro personaje, con gran cantidad de habilidades que mejorar o aprender, y con una marcada diferencia, a la larga, entre los jugadores que elijan repartir los puntos, decantándose por el lado de la magia o de la fuerza. Si nos pusiéramos a hablar de cada una de las características a desarrollar de nuestro personaje, nos harían falta varias páginas, así que eso es mejor que lo descubráis vosotros mismos en el transcurso del juego. Se trata, sin duda, de un buen plato para los hambrientos fans del género.

Es de agradecer que se haya incluido un modo online. En un principio, se dijo que iba a ser una especie de MMORPG, pero al final se ha quedado reducido a partidas multijugador, del tipo capturar un monumento al equipo contrario, deathmatch por equipos o lo más original de todo: carreras de caballos. Un interesante título exclusivo para 360.



MUNDO TOTAL

Como suele ser típico en estos juegos (salvo raras excepciones), Two Worlds viene con las voces localizadas en el idioma de Shakespeare. Sin embargo, no hay que alarmarse, ya que viene completamente subtitulado en castellano, así que no habrá ningún problema a la hora de entender los extensos diálogos imprescindibles durante el juego.

XBOX 360 **VEREDICTO**

TWO WORLDS

- ✔ Muchas habilidades por aprender
- ✔ El juego online le alarga la vida
- ✘ Podía haberse optimizado más
- ✘ El frame rate es inestable
- ✘ Voces en inglés

PUNTUACIÓN

INTERESANTE RPG QUE LLEGA SIN PULIR



Hardware Reviews

Analizamos a fondo los periféricos más interesantes de tu consola

Xbox 360 Elite

[XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX **IMPRESCINDIBLE**]

429 €

www.microsoft.com | www.game.es

ORIGINALMENTE lanzada en Estados Unidos en mayo de 2005, la Xbox 360 ha madurado después de dos años en el mercado. Pero Microsoft no se ha dormido en los laureles. La Xbox 360 Elite se sitúa en el tope de gama de Xbox y representa la mayor revisión en las consolas de nueva generación de Microsoft.

En términos de arquitectura, la Elite es casi idéntica a las existentes 360. Pero llega con algunas jugosas mejoras diseñadas para aumentar los credenciales multimedia, junto con unos pequeños cambios en el diseño.

Sobre el estilo, estamos hablando de algo negro, muy negro. Es un look que se une más cómodamente con el kit Hi-Fi y AV con el que muchas Xbox comparten el mismo espacio. Por lo demás, es físicamente más o menos lo mismo que las Xbox 360 que ya conocemos y la mayor parte de nosotros amamos. Lo bueno es que estamos ante un logrado diseño que une gráficos sin precedentes y una enorme capacidad de proceso. Lo malo es que la gran fuente de alimentación sigue ahí, además de, para los más sensibles al menos, el ruido del lector de DVD y los ventiladores.

Pero, ¿qué pasa con esas mejoras del hardware? Lo primero, tenemos un disco duro mayor. De hecho, es más que 'mayor', ya que se aumenta la capacidad en 100 GB, haciendo un total de 120 GB. Así que puedes olvidarte de preocuparte por quedarte sin espacio al descargar contenido, como mapas y niveles nuevos. Simplemente, no te pasará con la Elite.

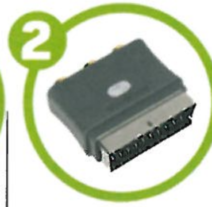
Potenciar el almacenamiento es también un gran paso en la transición gradual de Xbox hacia una plataforma orientada a las descargas. Microsoft está preparando el terreno para cuando las descargas de programas de TV y películas en HD lleguen a territorio europeo, a través del bazar de Xbox Live a finales de año. El espacio ampliado también alisará el camino para la implementación de los servicios IPTV que se espera que lleguen próximamente.

¿Y qué hay en la caja?

La Elite no es lo único que nos encontramos en la caja. No mostramos la fuente de alimentación, pero está también incluida.



1 El pad, como el de siempre, pero mucho mejor diseñado.



2 Es el conversor RGB-SCART. Convierte tu RGB en SCART, ¿OK?



3 El headset Xbox 360 va a juego con el resto de elementos.



4 Viene de serie, con cables RGB y de componentes.



El cable de audio permite usar a la vez el HDMI.

El cable HDMI cable permite obtener imágenes perfectas.

La otra característica clave es la adición de un puerto HDMI. El HDMI es el cable digital que transmite tanto audio como vídeo y está en todos los televisores HD que hay a la venta hoy en día. Si aún estás con una Xbox en HD conectada a través de un cable por componentes o VGA, la diferencia visual no es tan dramática. Pero es claramente mejor. Es más: acaba con los problemas de configuración y garantiza una imagen perfecta siempre. Gracias al puerto HDMI, la Elite soporta full HD hasta 1080p (1920x1080). Ten en cuenta que esto también depende de tu televisor —la mayor parte de las HDTVs soportan los estándares 1080i o 720p, algo menos espectaculares, en vez del 1080p. Por supuesto, la otra ventaja del HDMI es el audio digital integrado. La maraña de cables tras tu televisor lo agradecerá con un solo cable. Ah, y Microsoft ha tenido el detalle de incluir el cable HDMI gratis. Pero tenemos una pequeña queja: no hay unidad HD-DVD como estándar. Como las Xbox 360 existente, la Elite es compatible con la unidad externa de HD-DVD. Pero ésta no es una solución tan buena como la compatibilidad con un HD-DVD integrado. La otra pega es la ausencia de la conexión Wifi. De nuevo, es algo que podrían haber añadido. Además, sólo con ver el nombre 'Elite' damos por supuesto que es algo estándar. La Xbox Elite no es una compra obligada para los poseedores actuales de una Xbox 360. De las dos características, el disco duro estará disponible a la venta para los que tengan la consola. Pero si vas a comprar una Xbox por primera vez, seguro que merece la pena la diferencia de precio sobre el modelo de 20 GB.

NOS ENCANTA

La adición de un puerto HDMI de audio y vídeo, espacio extra en disco.

ODIAMOS

La ausencia de HD-DVD y conexión Wifi como estándar.

NOTA FINAL

8

UN CLÁSICO DE LOS MAMPORROS

DOUBLE DRAGON

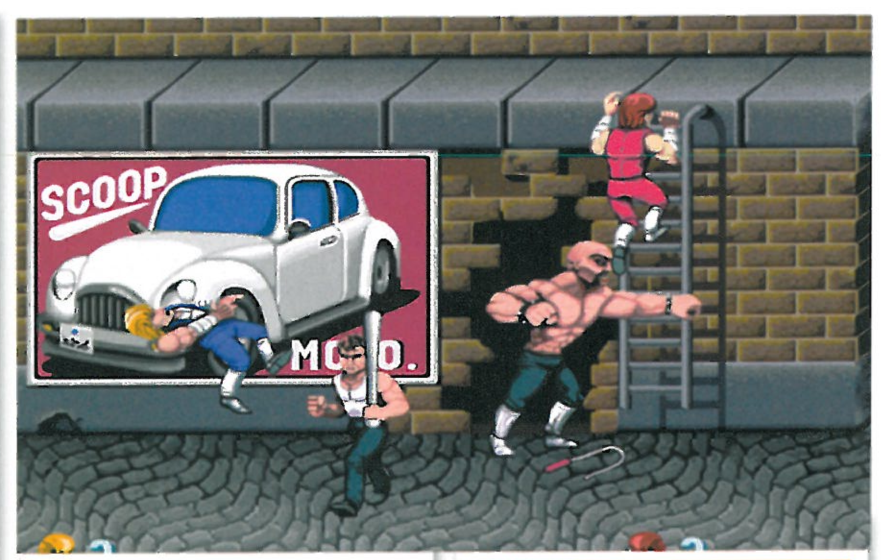
Porque a veces un dragón no es suficiente...



Los hermanos Billy y Jimmy Lee tienen más de lo que pidieron cuando empezaron a enseñar la famosa arte marcial Sou-Setsu-Ken. Su noble meta era hacer a la gente creer que podían alzarse contra el crimen y la tiranía. Desafortunadamente, los malvados Evil Warriors no dejaron este acto sin castigo. Secuestraron a la novia de Billy y se la llevaron a la fortaleza de las montañas de Willy metralleta. Ahora te toca a ti acabar con este imperio criminal, salvar a la chica y volver al anochecer. En la guía de este mes te enseñamos tácticas de lucha, fallos de diseño y caminos más fáciles para conseguir los logros.

GOLPE DE CODO

Usado correctamente, el codazo (B+A) puede hacerte casi invencible. Los enemigos nunca te atacarán de espaldas, pero tú sí que puedes hacerlo con este poderoso movimiento, dándote una ventaja inconmensurable. Mientras estés frente a tu enemigo y sincronices bien el movimiento ¡serás intocable! El problema aparece cuando te atacan por ambos lados. En ese caso, da un cabezazo al tipo de enfrente y luego lanza el codo al de detrás.



SIGNOS DE CANSANCIO

Aunque no es demasiado obvio, puedes saber cuánta energía le queda a un enemigo. Sólo observa cuánto tardan en levantarse de un golpe. Serán más lentos cuanto más daño les hayas hecho. Usando esta técnica, es posible identificar a los enemigos más débiles y sacarlos de la película antes de ir a por los fuertes.

ACCIÓN EVASIVA

Una vez que hayas noqueado a un enemigo, aléjate de él inmediatamente. De otro modo serán capaces de lanzar un golpe inescapable cuando se levanten. Esto es particularmente cierto con los tipos grandes, que te lanzarán al aire con un mortal suplex.



BATÉALOS

El logro Tercera Base está basado en un viejo fallo de la versión arcade de Double Dragon. Consigues el bate de béisbol al principio del nivel y debes llevarlo hasta el final. Cuando llegues al área con dos rocas y dos tipos grandes, muévete hacia arriba y a la derecha y vence a los enemigos mientras se acercan. Si lo has hecho correctamente, tirarás el bate fuera de pantalla pero podrás volver atrás lo suficiente como para cogerlo y llevarlo a la siguiente área.





EL MURO

Hay un modo de conseguir pasar las trampas del muro para conseguir ese esquivo logro de 20GP. Puedes caer en el agujero una y otra vez para pasar las trampas. No tienes que esquivar las lanzas, sólo los bloques que salen de la pared.

CONTROLES

LS: MOVERSE
CRUCETA: MOVERSE
A: SALTO
B: PUÑETAZO
X: PATADA

DOUBLE DRAGON

Publica: Empire
Desarrolla: Razorworks
Jugadores: 1-2
Puntuación: 7,2
En su día: "Un clásico entre los clásicos"

XBOX LIVE arcade

Double Dragon sólo está disponible para descarga en Xbox Live Arcade. En la sección Arcade de tu guía, ve a "descargar juegos Arcade" y selecciona Double Dragon de la lista. Puedes bajar una demo gratuita o comprar el juego.

Los Microsoft Points pueden comprar a través de tarjetas de puntos compradas en tu tienda especializada, o adquiridas usando una tarjeta de crédito en el Bazar de Xbox Live. Selecciona cualquier descarga con el botón A y presiona X para añadir más puntos. Selecciona la cantidad de puntos que quieres comprar e introduce los detalles de tu tarjeta.
100MP=1.16€

RetroSPECTIVA

Billy y Jimmy alcanzaron fama como los 'hermanos de la patada alta'

Technos Japón lanzó el primer juego arcade de *Double Dragon* en el año 1987. Está historia de dos hermanos buscando venganza fue un éxito instantáneo, siendo el primer beat´em up cooperativo de verdad.

LAS INFLUENCIAS

La influencia más obvia se encuentra en la localización post-apocalíptica de *Double*



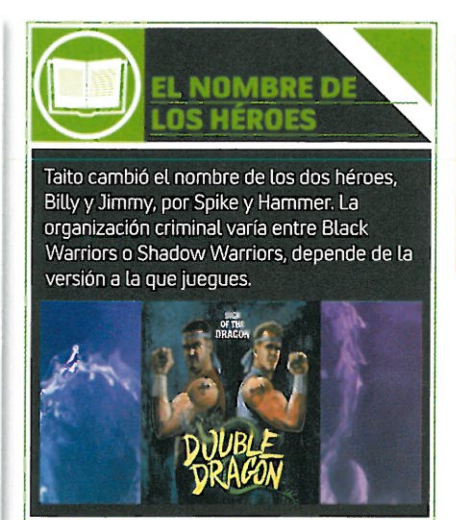
Dragon. Está levemente basado en el popular anime El puño de la Estrella del Norte.

HERMANOS DE ARMAS

Una de las características más sorprendentes de *Double Dragon* es el sorprendente final donde Billy y Jimmy luchan a muerte por Marian. En la versión Xbox 360, vencer al otro jugador te dará el logro Quédate con la Chica, que vale 20GP.

LAS SECUELAS

Aparte de ser portado a 17 plataformas, al *Double Dragon* original le siguieron dos juegos arcade más. *Double Dragon II: La Venganza* salió en 1989, y puso a los dos hermanos buscando venganza tras la muerte de Marian, a manos de los Black Warriors. Finalmente, un año después, *Double Dragon III: La Piedra*



EL NOMBRE DE LOS HÉROES

Taito cambió el nombre de los dos héroes, Billy y Jimmy, por Spike y Hammer. La organización criminal varía entre Black Warriors o Shadow Warriors, depende de la versión a la que juegues.



Roseta llegó a los arcades. Este juego fue desarrollado por East Technology en lugar de Technos y amplió el número de jugadores, con cuatro pares de hermanos a los que elegir.



CONSEJO LOGRO HÉROE

Pasarse el juego usando sólo un crédito te hará ganar el logro héroe, que vale 35 puntos de jugador. La manera más simple es poner el juego en fácil y usar el codazo para evitar daños. Ganas vida extra cada 20.000 puntos.



HUEVO DE PASCUA

Prueba a patear los barriles. Son el único objeto en el juego que rodará hacia los enemigos, causándoles daño.

»Lo más sorprendente de Double Dragon es la batalla final entre los dos hermanos por la chica



LOGROS

Buena Puntuación Consigue 20.000 puntos.	**5GP**
Demolition Man Mata a dos enemigos con un solo cartucho de dinamita en un juego de un jugador.	**15GP**
Caja de Herramientas Coge un látigo, un bate, un cuchillo, un barril, una caja, un cartucho de dinamita y una roca.	**5GP**
Third Base Termina la tercera misión con un bate de béisbol.	**20GP**
Prohibido nadar Pasa el puente de la tercera misión sin caer al agua ninguna vez.	**10GP**
Intocable Completa la primera misión en un juego de un jugador sin ser golpeado.	**20GP**
Roba la base Alcanza la cuarta misión en un juego cooperativo sin continuaciones.	**15GP**
Sin piedad Acaba con todos los enemigos antes del jefe final en una partida de un jugador.	**15GP**
Escurridizo Evita las trampas en la misión 4.	**20GP**
Bare Hands Completa una partida de un jugador sin usar ningún objeto.	**20GP**
Quédate con la chica Vence al otro jugador al final de una partida cooperativa.	**20GP**
Hero Acaba una partida de un jugador sin usar continuaciones.	**35GP**

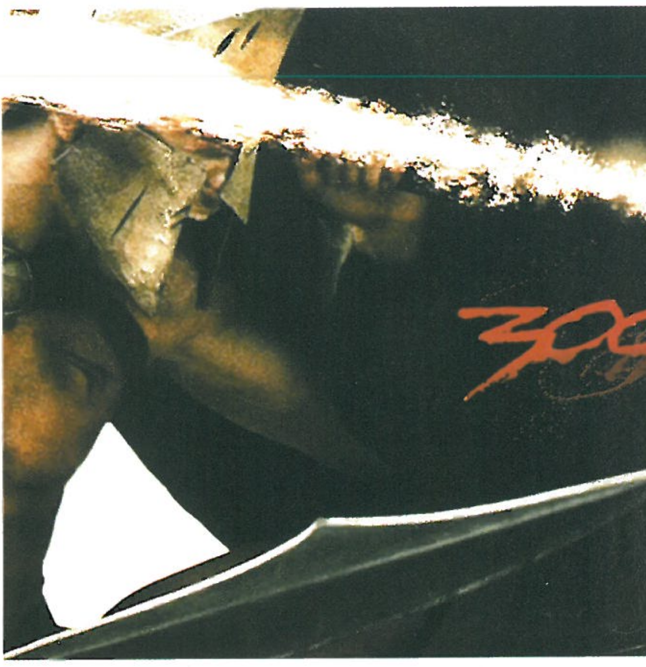


EL CINE Y LA TELE, EN TU 360

La televisión en alta definición y a la carta ya es una realidad en tu consola

EL BAZAR DE XBOX LIVE en Europa no está mal: te da acceso a cientos de demos, juegos arcade, trailers o imágenes de jugador y demás extras, pero cuando uno visita el bazar americano (con una cuenta USA) se pudre de envidia. Allí el servicio de cine y televisión bajo demanda es una realidad desde hace meses. Xbox 360 es la primera consola del mercado (y de momento, la única) que ofrece a sus usuarios películas de cine y series de televisión en alta definición (hasta 1080P) para adquirir y disfrutar desde la comodidad de su sillón. Es genial poder acceder al menú de televisión a la carta, elegir el último capítulo de 'Jericho' y descargarlo en alta definición a tu consola por 4,99 dólares. Por aquí dicen que el servicio llegará a finales de este año... esperemos que así sea.

»El servicio de cine y televisión podría llegar antes de fin de año



POR UN PUÑADO DE DÓLARES

EL SERVICIO DE TELEVISIÓN Y CINE A LA CARTA de Xbox 360 está funcionando a las mil maravillas en Estados Unidos y, si llega aquí en condiciones, puede convertirse en una clara competencia para otras plataformas tradicionales de televisión de pago (Digital +, ONO, Imagenio...). Y es que se supone que a la actual oferta de películas de estreno, capítulos de series de televisión, dibujos animados, documentales, videoclips y conciertos, que se ofrecen ya en el bazar USA, se añadirá la posibilidad de utilizar el disco duro de la 360 como un sistema grabador de TV. Para grabar tus programas, almacenarlos y disfrutarlos después. Y lo mejor es que el sistema te permite ojear toda la oferta de programación, ver un trailer que te avanza los contenidos de la película o capítulo en cuestión y, después, comprarlo en diferentes calidades: la opción más cara es la versión en 1080p, aunque también puedes bajarlo en otra versión más económica en 720p. Por último, también hay una versión sin alta definición mucho más barata para todos aquellos que no dispongan de una televisión con estas características. El modo de pago son los ya conocidos Microsoft Points, que siempre pueden rellenarse desde la comodidad del sillón y gracias a una tarjeta de crédito. Para que os hagáis una idea del contenido del que ya disfrutan al otro lado del charco los usuarios de Xbox 360, daremos un repaso a lo más destacado del 'Top Ten' de las películas y series más descargadas.
En las películas arrasa la versión HD de '300', seguida de otros grandes estrenos como 'Déjà Vú', 'Un puente hacia Terabithia', 'Cartas desde Iwojima' o la película de las Tortugas Ninja. En cuanto a las series, Microsoft tiene acuerdos con cadenas de televisión como CBS, FOX, Cartoon Network, NBC, Nickelodeon, MTV... y lo más visto es Jericho, CSI, Star Trek, Padre de Familia, McGyver, South Park, Friends o Bob Esponja. Esperemos que el servicio funcione, en breve, en España.



¡EN EL DVD!

AUTOR: Xcast

¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y de la eterna promesa de limpiarlo algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡10 DEMOS





GRATIS ¡TENEMOS TODAS LAS DEMO
PARA QUE LAS DISFRUTES YA





**Y MUCHO MÁS QUE NO
TE PUEDES PERDER!**

TRAILERS Y MÁS!

















SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro. Te ofrecemos un DVD lleno, con 10 demos, entre las que no te puedes perder los niveles jugables de *OVERLORD* o de *PRINCE OF PERSIA* que te hemos preprado, ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Este mes, el DVD viene cargadito, con todos los vídeos y trailers de los mejores títulos, para que vayas haciendo boca del juego más esperado.

REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también y te damos acceso a sus críticas.





¡JUEGA YA! BEAUTIFUL KATAMARI

LA DEMO, AL DETALLE
EDI: NAMCO BANDAI | **DES:** NAMCO BANDAI | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor

ARMA LA MARIMORENA
Lo simple es divertido y hacer rodar una bola es la leche...

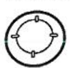
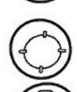
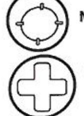
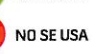
NUESTRO RÉCORD
Hemos sudado mucho para conseguir hacer nuestro Katamari hasta los 4 metros 24 cm y 3 mm.



Controles

Nunca amasar 'mierda' fue tan divertido.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

 MOVERSE
 MOVERSE
 NO SE USA
A NO SE USA
 B NO SE USA
 X NO SE USA
 Y NO SE USA
 GI ZOOM
GD ZOOM
 BI VISTA REAL
BD VISTA PRÍNCIPE

SER EL AMO DEL UNIVERSO es una tarea dura, en la que un simple estornudo puede acabar con las estrellas y la luna. Al menos existe la posibilidad de restaurarlas a partir de la pequeña bola Katamari, con la que arrasaremos todos los escenarios haciéndola crecer. En esta demo tienes tres minutos para atropellar todo lo que encuentres a tu paso.

¡JUEGA YA! OVERLORD



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: CODEMASTERS
DES: CODEMASTERS
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



HAY JUEGOS QUE TE DEJAN ELEGIR el camino entre ser bueno o malo. ***Overlord*** es diferente: eliges entre ser malo o peor. Y además tienes una horda de 10 esbirros que te obedecerán a pies juntillas, sea cual sea la tarea que les hayas encomendado. Acaba el tutorial y lánzate a destruir y esclavizar a todo ser bondadoso que se cruce con el más malvado a este lado del río Pecos, tú.

¡JUEGA YA! TENCHU Z



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: MICROSOFT
DES: FROM SOFTWARE
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



EL CAMINO DEL NINJA ES DURO. Por eso para todos los que se han quedado con las ganas traemos la demo de ***Tenchu Z.*** En el nivel que te ofrecemos tendrás que llegar al galeón portugués sin ser visto, oído u olido. No será una tarea fácil, pero para ello contamos con nuestra pericia y las habilidades ninja con las que todos soñamos cuando éramos pequeños.

Guía Eurobasket ESPAÑA 2007

Todos los datos de las selecciones participantes, los jugadores, las grandes estrellas, el calendario, las sedes

Análisis especial de la selección española, con comentarios de cada jugador realizados por Pepe Laso.

Entrevista con Pepu Hernández, reportaje con los integrantes del combinado nacional que lograron el Mundial de Japón, y candidatos a formar el quinteto ideal del torneo.

Ya a la venta POR SÓLO **2** €





¡JUEGA YA!
FORZA MOTORSPORT 2

LA DEMO, AL DETALLE

EDI: MS GAME STUDIOS | **DES:** MS GAME STUDIOS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor

UNA DEMOS BRUTAL
Probablemente, la demo más completa jamás mostrada.
***Forza* no va de grandes derrapes y acelerones bruscos. Va de controlar el coche y dominar la pista, por lo que debes frenar casi en cada curva.**

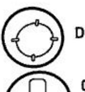


Controles

Pilla el casco, que nos vamos echando leches.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD


MOVER LA VISTA

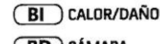

DIRECCIÓN


CONTROL TELEMETRÍA




A FRENO
B SUBIR MARCHA
X BAJAR MARCHA
Y MIRAR ATRÁS


GI ACELERAR
GD FRENAR


BI CALOR/DAÑO
BD CÁMARA

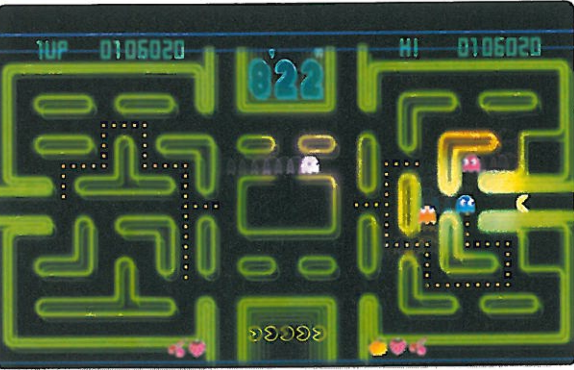
LOS HAY CON MENOS COCHES. Nada menos que 27 bólidos preparados, divididos en tres clases diferentes. Desde el Ford Mustang GT hasta un McLaren #43. El sueño de todo aficionado a las carreras. Y si además lo juntamos con el circuito de Mugello y sus largas rectas, sólo nos queda preguntar: ¿Dónde está el cinturón de seguridad?

¡JUEGA YA!
PAC MAN CH. ED.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDI: BANDAI NAMCO
DES: BANDAI NAMCO
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



EL COMECOCOS DE SIEMPRE SE HA LAVADO LA CARA y debajo de la mugre tiene goce y disfrute en alta definición. Esta edición por el 25 aniversario de la saga hace honor a la fama que le precede. Prueba esta versión de prueba, de tres minutos, y empieza a sentir de nuevo la fiebre por la máxima puntuación. Tan bueno como siempre fue. ¡Qué recuerdos!

¡JUEGA YA!
PRINCE OF PERSIA



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

EDITOR: UBISOFT
DES: GAMELOFT
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



PUEDE PARECER ALGO DIGNO DE UN FANÁTICO, PERO ESTA revisión del clásico cuenta con un aspecto impresionante. El sistema de ataques y defensas en este nuevo ***Prince Of Persia*** es ligeramente distinto al original. Intenta familiarizarte con él o acabarás con más agujeros que un colador, que siempre es un engorro. Las cosas como son.

¡JUEGA YA!
TMNT 1989



[XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**]

EDITOR: UBISOFT
DES: DIGITAL ECLIPSE
JUG. DEMO: 1-4
XBOX LIVE: NO

VALE QUE LA PELÍCULA DE LOS CINES no es lo mismo que la serie de animación de hace años. Por eso aquí tenemos la oportunidad de rememorar a las tortugas tal y como las recordarán los jugadores ya creciditos. Aprovecha y dale lo que se merece al clan del pie y a esos malditos Bebop y Rocksteady.

¡JUEGA YA!
CENTIPEDE & MILLIPEDE

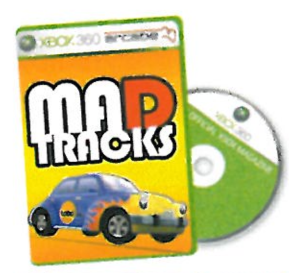


[XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**]

EDITOR: ATARI
DES: STAINLESS
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO

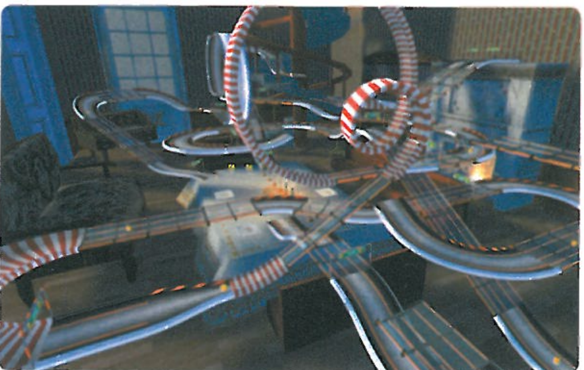
LOS 80 QUEDAN YA MUY LEJOS. Atrás quedaron los años del destape y la movida. Atrás también quedaron videojuegos como el que nos ocupa, un shooter simple y directo, en el que, como gnomos de jardín, tenemos que evitar la invasión de los insectos de nuestra querida parcela. Psicodélico, pero sigue siendo todo un clásico.

¡JUEGA YA!
MAD TRACKS



[XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**]

EDITOR: D3 PLUBLISHER
DES: LOAD INC.
JUG. DEMO: 1
XBOX LIVE: NO



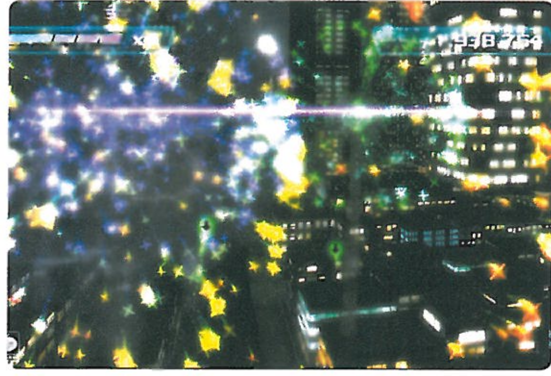
NUNCA PENSASTE QUE VIVIR CON JUGUETES podría seguir siendo divertido, una vez pasada la primera decena de años. Con ***Mad Tracks*** y su amplia variedad de pruebas para tus coches de juguete esto se hace realidad. Además, sólo hay que probarlo con unos amigos para pasar toda una tarde pegado al mando, cual lapa de río...

¡JUEGA YA!
BOOM BOOM ROCKET



[XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**]

EDITOR: EA
DES: BIZARRE
JUG. DEMO: 1-2
XBOX LIVE: NO



PON A PRUEBA TUS REFLEJOS Y TU RITMO con esta creación de los autores de Project Gotham. Haz explotar los fuegos artificiales cuando lleguen a la línea y crea un verdadero espectáculo audiovisual. Dos canciones y mucho ritmo en esta demo, que sólo es una pequeña muestra de todo lo que espera en la versión completa del juego.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¿TE ACUERDAS DE...?

Saints Row

¡LOS CHICOS MALOS HAN VUELTO!

¡Nos mandaron a Chicago a ver la segunda parte del jue más bruto de Xbox 360!

NEED FOR SPEED PRO STREET

Sí, lo tenemos, y es tan brutal como siempre nos han mostrado. Chaval, elige tu coche.

ASSASSIN'S CREED

¡10 DEMOS!

BLUE DRAGON



ACE COMBAT 6



JUICED 2



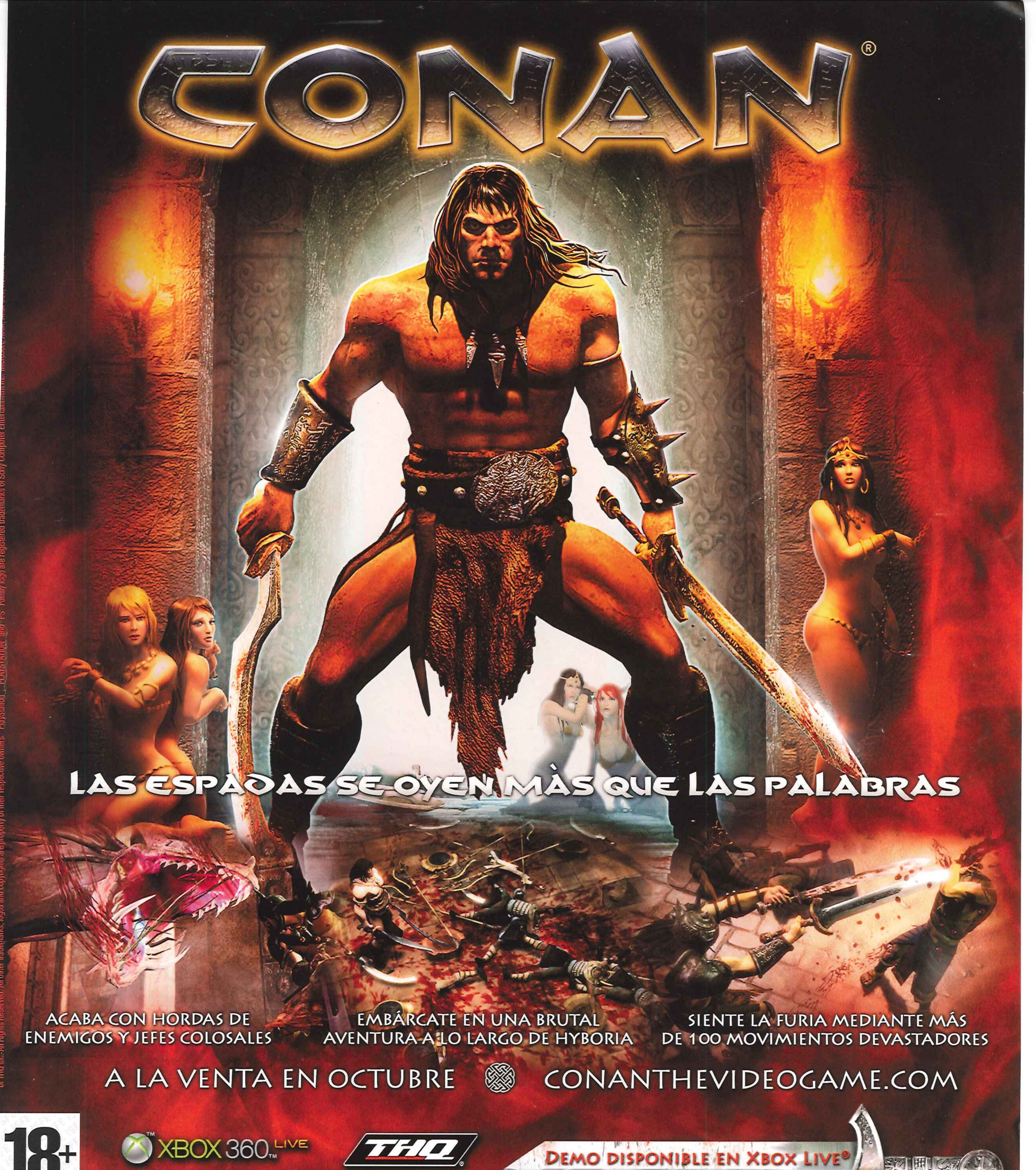
BLACKSITE

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

Y ADEMÁS...

Project Sylpheed, *Shrek the Third*, **Wing Commander Arena,** *Carcassonne*, **Hexic 2,** *Missile Command*, **Band of Bugs...**

A LA VENTA
29 OCTUBRE


CONAN®
LAS ESPADAS SE OYEN MÀS QUE LAS PALABRAS
ACABA CON HORDAS DE ENEMIGOS Y JEFES COLOSALES
EMBÁRCATE EN UNA BRUTAL AVENTURA A LO LARGO DE HYBORIA
SIENTE LA FURIA MEDIANTE MÁS DE 100 MOVIMIENTOS DEVASTADORES
A LA VENTA EN OCTUBRE
CONANTHEVIDEOGAME.COM
18+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
THQ
www.thq-games.com
PLAYSTATION 3
DEMO DISPONIBLE EN XBOX LIVE®
MARKET PLACE™ Y PLAYSTATION® STORE
DESDE EL 07/10/07